TODOS LOS JUEGOS • LA INFORMACIÓN MÁS PRÁCTICA Y ACTUAL • LOS MEJORES ANÁLISIS

LA REVISTA PARA EL JUGADOR MÁS EXIGENTE

Micromanía

SÓLO PARA ADICTOS AL PC

PORTUGAL 3,95€

3'95€

¡¡GRAN EXCLUSIVA!! PROBAMOS LA PRIMERA VERSIÓN PARA PC

SPLINTER CELL

¡¡Entra en acción!!

¡¡YA LO HEMOS JUGADO!!

SIMCITY 4

El clásico se renueva

¡¡SOLUCIÓN COMPLETA!!

Llega al final de

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

¡¡VOTA POR TUS FAVORITOS!!

¡¡Buscamos EL JUEGO DEL AÑO!!

Previews, Reviews Guías y Trucos para más de 50 juegos



¡¡LLEGA AL FINAL!!

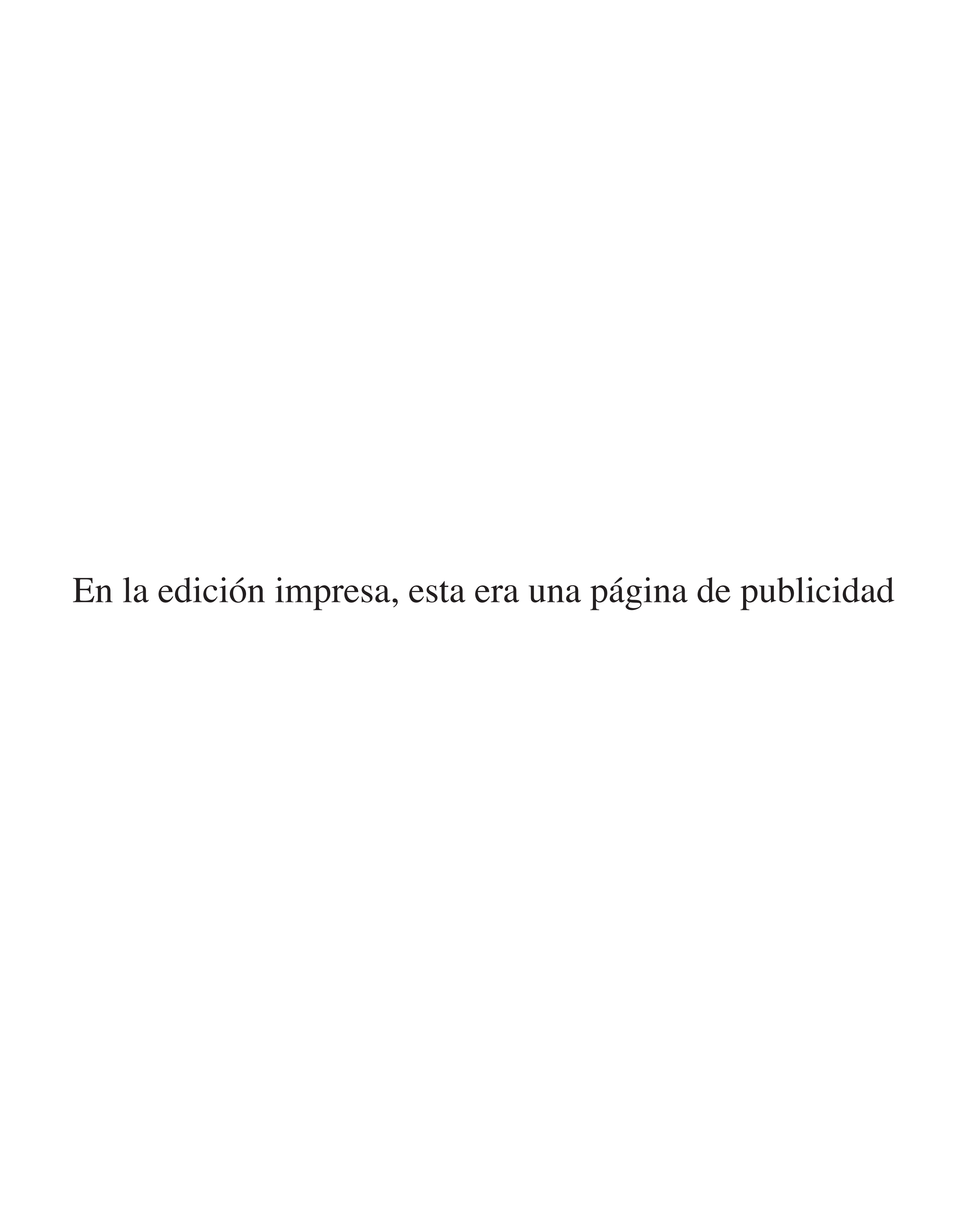
Todos los secretos de

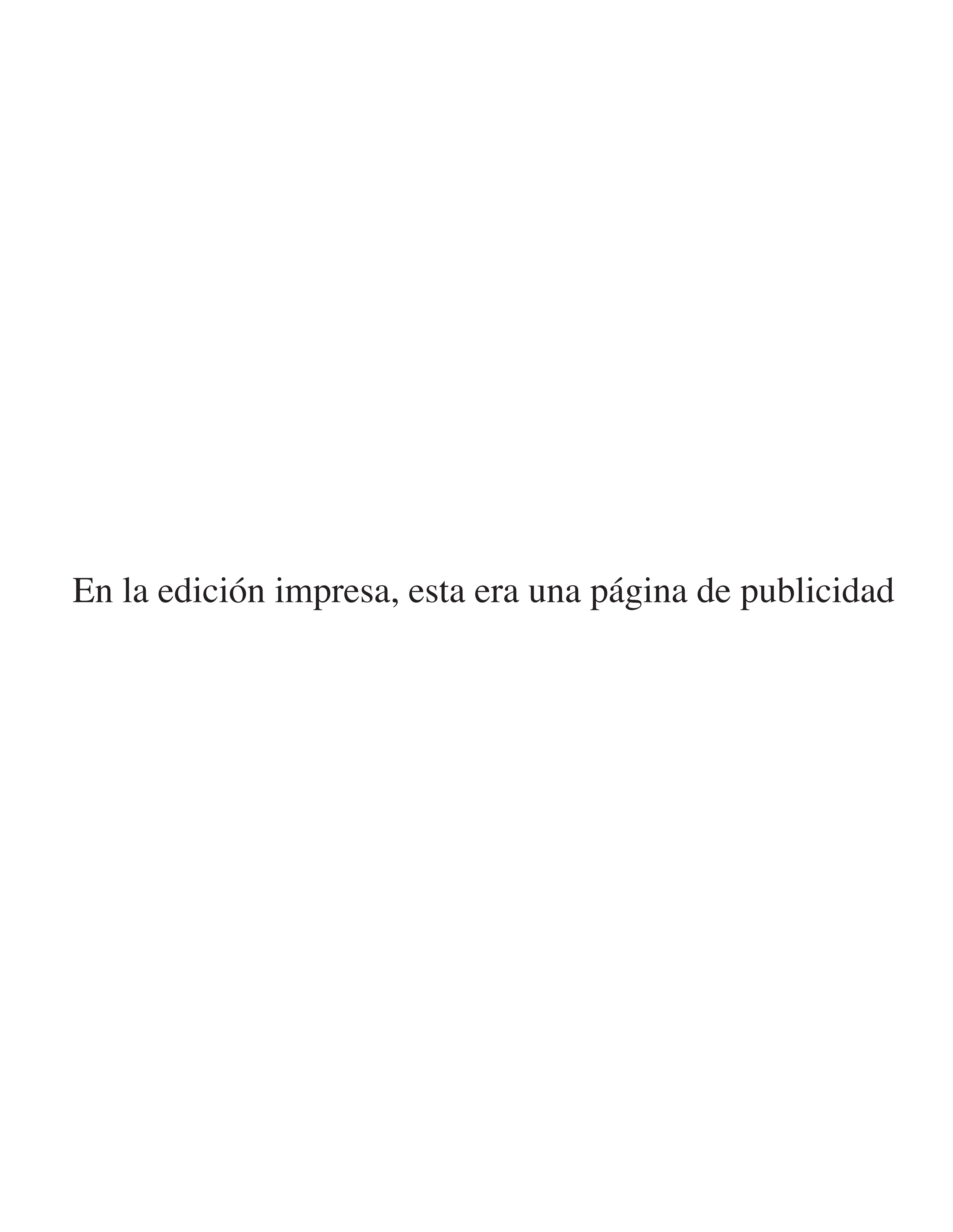
AGE OF MYTHOLOGY





AÑO XIX Número 96


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Directora Editorial
Cristina M. Fernández

Director
Francisco Delgado

Director de Arte
Jesús Caldeiro

Redacción
Luis Escribano, Jorge Portillo, Ignacio Cuezva

Diseño y Autoedición
Elena Jaramillo, Roberto Cela, Iván Heras

Colaboradores
J. A. Pascual, S. Erice, E. Ventura, P. Leceta E. Bellón, C. Vidal, J. Martínez, R. Lorente, C. Nuzzo, A. Trejo, A. DoPazo, G. Pérez, Derek de la Fuente (U.K.)

Secretarias de Redacción
Ana Mª Torremocha, Chusa Arcones

Diseño Original
Paola Procell, Jesús Caldeiro

Edita



Directora General
Mamen Perera

Director de Publicaciones de Videojuegos
Amalio Gómez

Directora de Diseño de Publicaciones de Videojuegos
Paola Procell

Subdirector General Económico–Financiero
José Aristondo

Director de Producción
Julio Iglesias

Jefe de Distribución y Suscripciones
Virginia Cabezón

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

Director de Ventas
José E. Colino

Directora de Publicidad
Mónica Marín
<monima@hobbypress.es>
Jefe de Publicidad
Gonzalo Fernández
Coordinadora de Publicidad
Mónica Saldaña
Los Vascos,17- 28040 - Madrid
Tel. 902 11 13 15 - Fax. 902 11 86 32

Coordinación de Producción
Ángel B. López

Sistemas
Javier del Val

Redacción
Los Vascos, 17- 28040 - Madrid
Tel. Redacción: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
Suscripciones
Tel.: 906 301830/2
Fax: 902151798

Distribución
DISPAÑA, S.L. S. en C. Tel.: 91 417 95 30
Transporte: **Boyaca** Tel.: 91 747 88 00
Argentina: **CEDE, S.A.** Avda. Sudamerica, 1532 1290 Buenos Aires - Telf.: 302 85 22
Chile: **Iberoamericana de Ediciones, S.A.** Leonor de la Corte, 6035 - Quinta normal C.P. 7362130 Santiago - Telf.: 774 82 87
México: **CADE, S. A. de C. V.** Lago Ladoga, 220 Colonia Anahuac Delegación Miguel Hidalgo - 03400 México, D.F. Telf.: 531 10 91
Venezuela: **Disconti, S. A.** Edificio Bloque de Armas Final Avda. San Martin - Caracas 1010 - Telf.: 406 41 11
Portugal: **Johnsons Portugal.** Rua Dr. José Spirito Santo, Lote 1-A - 1900 Lisboa - Telf.: 837 17 39 - Fax: 837 00 37

Impresión: **Rivadeneyra**
C/ Torneros 16, Pol Industrial Los Angeles 28906 Getafe (Madrid)

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

4 /2003

Printed in Spain







HOBBY PRESS es una empresa de AXEL SPRINGER VERLAG

Editorial

HOY POR HOY



Francisco Delgado
Director
f.delgado@micromania.es

El público es soberano

La prensa escrita es un medio de información enormemente práctico para cualquier lector, y apasionante para trabajar en él. Pero en ocasiones puede ofrecer, sin pretenderlo, un aire de suficiencia y soberbia. La cuestión es que lo escrito, escrito queda. Y es inamovible. El hecho de que el lector siempre tenga a mano, allá donde se encuentre, una referencia para buscar una información determinada, tiene la contrapartida de que ante cualquier posible error u omisión en esa información, no suele bastar para satisfacer al lector (a ti, lector) una rectificación o aclaración posterior. Aunque sea necesaria y se lleve a cabo, lo escrito, escrito está. Por tanto, ¿qué solución existe para evitar este hecho? Finalmente, es el público, el lector, quien tiene la última palabra siempre, para todo; y ese puede ser un método válido para hacer mejor las cosas. Tú decides el juego que te compras. Tú decides si te gusta más el PC o la consola. Tú decides lo que lees, y si estás de acuerdo con ello. Tú decides, en este momento, si estás o no de acuerdo con mi opinión. Y eso es algo que en Micromanía nos planteamos cuando llegó el momento de afrontar el reportaje que puedes encontrar en este número sobre los mejores de 2002. Pueden no estar todos los que son, y nuestra selección quizá no coincida plenamente con tus gustos. Por eso quiero que votes, que seas tú el que escoja el mejor juego del año. Porque tú decides.

Comprobarás, como nos pasó a nosotros, la desproporción que existe entre el número de juegos en los distintos géneros. Pero recuerda, también, que de eso tenemos parte de culpa tú y yo, como jugadores. Cada vez que hemos decidido comprar un juego concreto, desarrolladores y compañías lo han tenido en cuenta. Han visto lo que se vende y lo que no. Y han actuado en consecuencia, diseñando más o menos juegos nuevos en cada género.

> **“Vota por el mejor juego de 2002. Porque sólo tú puedes decidirlo”**

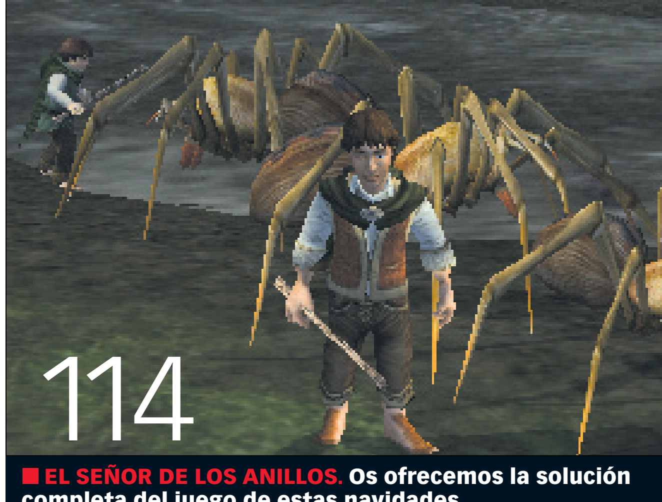
Quizá es también la razón por la que existen tantos juegos que se suceden a sí mismos en forma de inacabables sagas. Pero en lo tocante a novedades reales parece que 2003 va a ser un buen año. En este número encontrarás información sobre algunos de esos juegos que tú y yo hemos ayudado, aunque sea indirectamente, a crear. Como «Splinter Cell», nuestra portada de este mes, para ti en exclusiva.

Sin ánimo de parecer soberbio, te invito a disfrutar este número de Micromanía. Lee, vota, decide, y dime lo que piensas de él.

Sumario

CONTENIDOS

ESTE MES...



EL SEÑOR DE LOS ANILLOS. Os ofrecemos la solución completa del juego de estas navidades.



SPLINTER CELL. Os adelantamos la mejor información del próximo bombazo de la acción.





46

■ TOM CLANCY. Un completo reportaje sobre los próximos bombazos de Red Storm, la compañía de Tom Clancy.



84

■ LOS MEJORES DE 2002. Ayúdanos a encontrar el mejor juego del año que acaba de terminar.



56

■ HAEGEMONIA. Nuestro veredicto sobre el último juego de estrategia espacial.



98

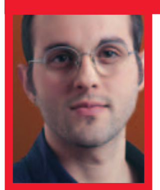
■ AGE OF MYTHOLOGY. La guía más completa sobre uno de los mejores títulos de estrategia.

Índice por juegos



■ Nuevos personajes con habilidades inéditas en una expansión para uno de los juegos de moda en Internet, que modifica la jugabilidad del modo individual.

Desde la redacción



Nacho Cuezva

Cooperar para vencer

Si te gustan los arcades online, seguro que has oído hablar de «Return to Castle Wolfenstein». Si has podido probarlo en Internet, estarás de acuerdo en que su sistema de juego triunfa porque nos obliga a elegir un rol y a confiar en nuestros compañeros para ganar. Esta característica no existía en el modo individual pero «Enemy Lines», la primera expansión del juego, llega para subsanar esta carencia. Redefine el sistema de juego, añade nuevos personajes con nuevas habilidades y nos brinda una excusa perfecta para redescubrir un clásico.

«Return to Castle Wolfenstein» se amplía

Dispara a Matar

La primera expansión de «Return to Castle Wolfenstein» ya está casi aquí y ofrece novedades muy suculentas, tanto en el modo individual como en las partidas online a través de Internet.

▶NUEVOS JUEGOS ▶MAD DOC, SPLASH DAMAGE, ID ▶PC ▶ACCIÓN ▶2003

■ Los "bots" juegan un papel fundamental en el desarrollo de las partidas y demuestran elevadas cotas de IA.



■ Si sobrevives varias batallas asciendes y dispones de nuevas armas y construcciones.

Enemy Lines» es el título de este "add-on", que modifica la jugabilidad de la campaña individual para aprovechar las mejores virtudes de las partidas online, que tanto furor causan en Internet. El jugador maneja a un equipo de soldados con distintas habilidades y es imprescindible el trabajo en equipo. B.J. Blazkowicz dirige a un ingeniero, un operativo de campo, un médico, un soldado y un agente encubierto, que podremos manejar indistintamente, mediante un sencillo interfaz equiparable al control de armas. El objetivo será salvaguardar la vida de los hombres fundamentales para poder cumplir todos los hitos de la misión. En el aspecto multijugador, dispondremos de campañas (algunas enormes, formadas por varios mapas combinados) a lo largo de las cuales podremos promocionar a nuestros hombres en el escalafón militar (obteniendo entonces nuevas armas y habilidades), así como batallas simples para un máximo de 64 jugadores. Aparte de la campaña, encontraremos otros modos de juego, como el cooperativo o el salvaje último hombre en pie. Se han incorporado además bots con elevadas cotas de IA, que podremos configurar a nuestro gusto e incorporar a las misiones para aumentar la dificultad.



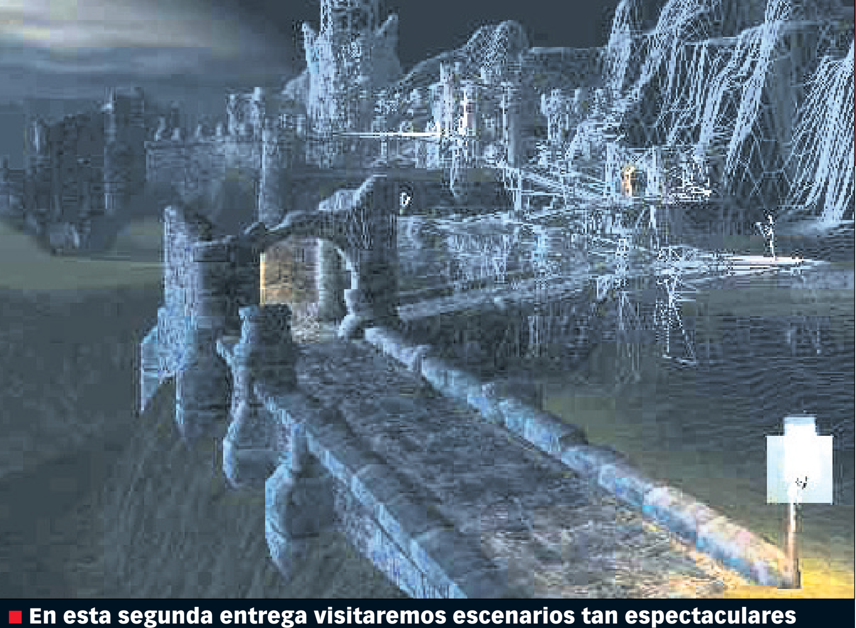
Los chicos de 1C se atreven con el género de la estrategia histórica.

Juego táctico de los creadores de IL-2

Ofensiva Aliada

▶N. JUEGOS ▶1C COMPANY, CODEMASTER, ▶PC ▶ESTRATEGIA ▶2004

Los creadores del simulador «IL-2 Sturmovik» preparan un nuevo juego ambientado en la Segunda Guerra Mundial. En esta ocasión abandonan el género de la simulación militar por el de la estrategia en tiempo real con «World War II: RTS», un juego táctico patrocinado por Codemasters, que reproduce las cien batallas más relevantes que sucedieron durante los seis años que duró el conflicto armado. Sus mejores virtudes son una fidelidad histórica impecable, unos gráficos espectaculares y una elevada IA, que hará que las partidas individuales sean muy competitivas. Se prevé que el juego no saldrá a la venta hasta la primavera del año que viene.



En esta segunda entrega visitaremos escenarios tan espectaculares como las minas Morgul o el legendario abismo de Helm.

Segundo juego para PC inspirado en Tolkien

La Odisea del Anillo

▶NUEVOS JUEGOS ▶SURREAL, VIVENDI ▶PC ▶AVENTURA, ACCIÓN ▶FINAL 2003

Vivendi sigue exprimiendo la licencia que posee sobre los derechos de la trilogía literaria de «El Señor de los Anillos». Surreal es la compañía elegida para materializar «Las Dos Torres», segundo juego inspirado en la saga, que seguirá fielmente el argumento descrito en el libro, desde la disolución de la comunidad del anillo hasta la batalla del abismo de Helm, pasando por las desventuras de Merry y Pippin en el bosque de Fangorn. El jugador podrá controlar un mayor número de personajes (como Aragorn, Legolas, Gandalf, Gimli, Frodo, Sam o Merry) y, al contrario de lo que sucedía en «La Comunidad del Anillo», en esta segunda parte tendremos la facultad de elegir a voluntad el personaje que queremos manejar en cada momento.

Aventura inspirada en la serie de TV "CSI"

Descubre al criminal



Todos los personajes de la serie de TV aparecerán en el juego de Ubi.

▶NUEVOS JUEGOS ▶UBI SOFT ▶PC ▶AVENTURA ▶MARZO 2003

Dentro de dos meses vamos a poder jugar con la adaptación para PC de «CSI: Crime Scene Investigation», la popular serie producida por la CBS, en la que un equipo de investigadores expertos se dedican a examinar crímenes recién cometidos para encontrar pistas sobre el asesino. Ubi soft se encargará de distribuir un juego, que respetará escrupulosamente el "look" de la serie en que se inspira.

Juego de acción inspirado en el juego de tablero

Universo Warhammer

▶NUEVOS JUEGOS ▶KUJU, THQ ▶PC, PS2 ▶ACCIÓN ▶VERANO 2003

Los amantes de "Warhammer 40.000" van a celebrar el nuevo proyecto de Kuju, «Fire Warrior», un arcade 3D inspirado en este universo. La acción transcurre a lo largo de 17 niveles distintos. En nuestra aventura nos encontraremos con 22 tipos de enemigos y dispondremos de 16 armas devastadoras con las que combatirlos. El modo online permitirá la participación simultánea de cuatro jugadores en entornos distintos a los que jugamos en el modo individual.



Marines espaciales combaten a muerte en un espectacular arcade subjetivo.

Última hora

ACTIVISION ha firmado un acuerdo con Stainless Steel, los responsables del superéxito «Empire Earth», para distribuir los próximos juegos de estrategia en tiempo real que desarrollará en el futuro este estudio.

VIVENDI ha firmado un acuerdo con 2015, la compañía responsable del fabuloso «Medal of Honor: Allied Assault», para publicar un nuevo juego de acción. El proyecto es aún secreto, pero ya se sabe que el producto será publicado con el sello de Sierra.

LIQUID, la compañía responsable de «Battle Realms», ha sido la contratada por Black Label Games para programar «War of the Rings», un juego de estrategia ambientado en la tercera edad de la Tierra Media, en el que podemos controlar a las tropas virtuosas o a los ejércitos de Mordor.

RITUAL ENTERTAINMENT es la compañía designada por Valve para finalizar el



proyecto «Counter-Strike: Condition Zero», en detrimento de Gearbox Software, la desarrolladora del juego en un primer momento. Los motivos de este cambio aún se desconocen.

AL CAPONE es el nuevo proyecto de Spellbound, la compañía responsable de juegos de estrategia como «Desperados» o el reciente «Robin Hood». Será un juego de luchas entre policías y mafiosos con toques de rol.

Breves

RUNAWAY: a Road Adventure», el juego desarrollado por Péndulo Studios y estrenado en nuestro país hace un par de años, ha encontrado distribuidor (GMX) en UK y será comercializado en breve en Inglaterra.

MICROSOFT ha sorprendido a propios y extraños con su decisión de no distribuir oficialmente «Asheron's Call 2» en nuestro país. No obstante, el juego podrá ser adquirido de importación.

UBI SOFT prepara el lanzamiento en el próximo mes de marzo de «Lock On», un simulador de combate aéreo moderno muy realista, con aviones de la OTAN y de la antigua URSS.

FX PREMIUM, la serie económica de productos de FX Interactive, supera ya las 250 000 unidades vendidas. Dentro de este sello se reeditan juegos como «Tzar» o «The Fallen» por tan solo 9,95 euros.



Nuevas campañas ambientadas en la península italiana y en Sicilia, en la que encontraremos más vehículos y armas que manejar.

Primera expansión para «Battlefield 1942»

Camino de Roma

▶NUEVOS JUEGOS ▶DIGITAL ILUSSIONS,ELECTRONIC ARTS ▶PC ▶ACCIÓN ▶PRINCIPIOS 2003

El juego de conflictos bélicos a gran escala concebido por Electronic Arts ampliará sus horizontes en pocas semanas con «The Road to Rome», una expansión centrada en mejorar los contenidos multijugador de «Battlefield 1942». Esta ampliación nos ofrece nuevas campañas ambientadas en Italia y Sicilia, e incluye seis nuevos mapas, como la Operación Husky (Sicilia) o las batallas de Anzio y Monte Casino. Encontraremos además ocho vehículos inéditos, que añadir a los treinta incluidos en la versión original del juego, entre los que cabe destacar el German BF-110, los bombarderos Mosquito de doble turbina y varios tanques alemanes y británicos. La infantería dispondrá de nuevas armas anticarro y de rifles de asalto como el Breda italiano, el demoledor Sten SMG o las bayonetas, siempre útiles para el combate cuerpo a cuerpo. Por si esto fuera poco, dispondremos también de dos nuevos bandos con los que combatir al ejército del Reich, como son las fuerzas libres de la resistencia francesa o el ejército italiano.



Dos nuevas facciones se incorporan a la lucha armada: el ejército italiano y las fuerzas libres francesas.

Aventura y acción en un juego mágico

Aprendiz de Mago

▶NUEVOS JUEGOS ▶OXYGEN ▶PC ▶ACCIÓN, AVENTURA ▶MARZO 2003



Buenos gráficos para reproducir un mundo lleno de magia.

Darkened Skye» es un juego mezcla de acción y aventura ambientado en un estilizado mundo repleto de magia y fantasía. El jugador se convierte en Skye de Lyndora, una joven y lenguaraz pastora con alma de aventurera, que se inicia en las artes mágicas. Su misión será encontrar cinco runas con forma de prisma para detener la amenaza que se cierne sobre su mundo. Por delante nos quedan treinta niveles repartidos en cinco mundos, cada uno de los cuales contiene al menos diez tipos de enemigos diferentes. Los hechizos tienen gran importancia en el desarrollo del juego y podemos elegir entre una veintena de ellos.



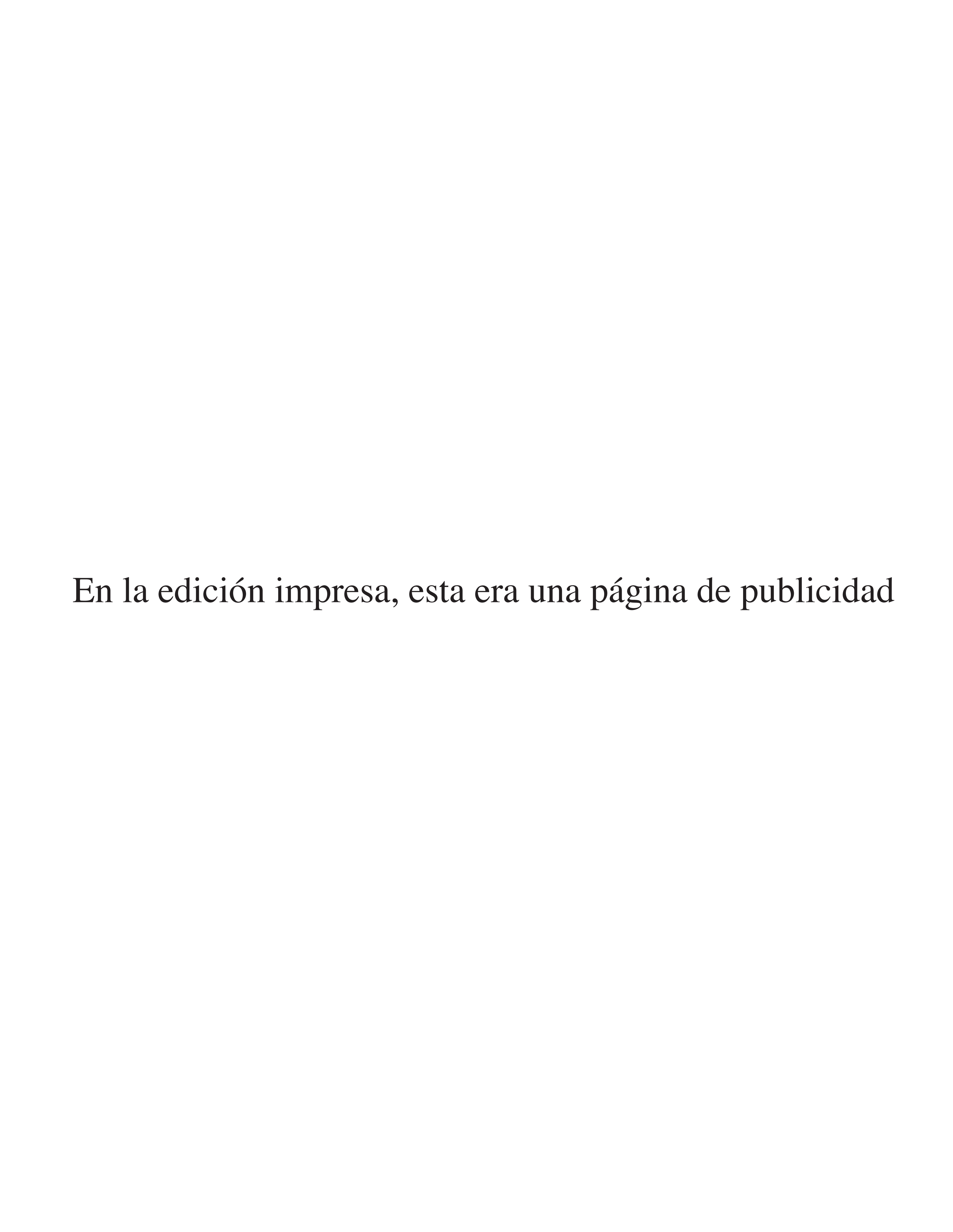
Seis civilizaciones se enfrentan en el Nuevo Mundo y en tres campañas distintas.

Estrategia 3D ambientada en la época colonial

Conquista las Américas

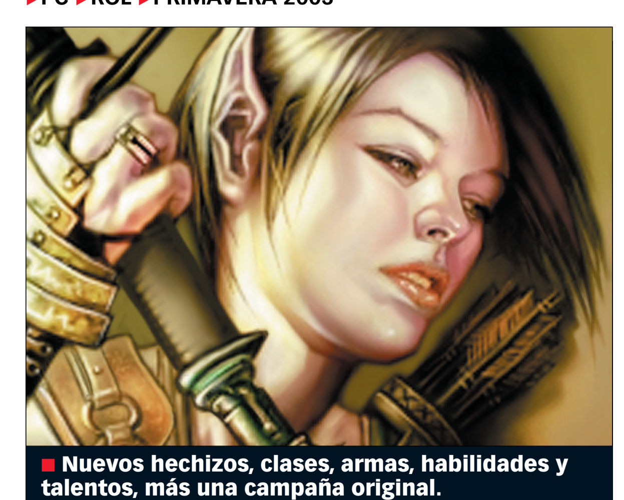
▶NUEVOS JUEGOS ▶CDV ▶PC ▶ESTRATEGIA ▶PRINCIPIOS 2003

La conquista de Norteamérica está al alcance de todos con «No Mans Land», un juego 3D de estrategia en tiempo real en el que controlamos a un grupo de colonos. El juego incluye tres campañas ambientadas entre 1600 y 1900, en las que experimentaremos la conquista desde el punto de vista de seis civilizaciones diferentes (ingleses, colonos, patriotas americanos, españoles e indios del bosque y de la pradera). Además, podremos contratar los servicios de unidades especiales, como un cazarrecompensas o un consejero militar francés. Cada nación tiene sus propias virtudes y un árbol tecnológico. El objetivo es explorar el territorio, establecer colonias, extraer recursos, e incluso construir un ferrocarril para llegar al oeste. La moral de las tropas y su experiencia en combate son factores a tener en cuenta, y mejoran con cada nueva baja causada por sus mosquetones. Además de un sistema climático variable, el juego utiliza un motor gráfico en 3D que permite aumentar la imagen y rotar el punto de vista de cámara a placer.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Primera expansión de Neverwinter Nights
Más y Mejor

▶NUEVOS JUEGOS ▶BIOWARE, FLOODGATE
▶PC ▶ROL ▶PRIMAVERA 2003



■ Nuevos hechizos, clases, armas, habilidades y talentos, más una campaña original.

En un mes repleto de expansiones, una de las más destacables es «Shadows of Undrentide», un proyecto de Bioware y Floodgate que servirá como primera ampliación de contenidos para «Neverwinter Nights». Ésta incluirá una nueva campaña individual con cuarenta horas de juego, así como interesantes contenidos tales como nuevas habilidades (tumble y appraise), "feats" (divine might, extra music y bullheaded), armas (holy water flasks y choking powder), clases de prestigio (harper scout), nuevos monstruos (Medusa, cockatrice, esfinges y gigante de fuego hembra) y docenas de nuevos hechizos. Además, aporta nuevos módulos para el editor «Aurora».

Los cibers se enfrentan a la CAM
Sabia rectificación

▶ASOCIACIÓN NACIONAL CIBERS ▶LITIGIO CAM
▶15-28 NOVIEMBRE 2002

La Asociación Nacional de Cibercafés (ANC) ha ganado una importante batalla legal contra la Comunidad de Madrid. La polémica surgió durante el pasado mes de noviembre, cuando se hizo público que la Comunidad de Madrid preparaba una legislación para equiparar a los cibercafés con los salones de máquinas recreativas. Tras mantener varias reuniones con las partes afectadas, la Comunidad de Madrid dio su brazo a torcer y decidió excluir a los cibers de la Ley del Juego, por ser inseparables los diferentes usos de los ordenadores, profesionales o lúdicos.

Los más esperados

Llevamos meses hablando de ellos y escuchando todo tipo de rumores pero, ¿cuándo vamos a poder disfrutar de tan esperados títulos? Este mes, Codemasters anuncia retrasos en títulos tan importantes, como «Colin McRae 3» o «Pro Race Driver». La buena noticia es que el lanzamiento de juegos como «Unreal II» o «Splinter Cell» está confirmado para finales de enero.

PARRILLA DE SALIDA

Splinter Cell
ENERO 2003 ▶ACCIÓN/ESTRATEGIA ▶PC, XBOX ▶RED STORM, UBI
Un juego protagonizado por un soldado miembro de un grupo de operaciones especiales independiente del gobierno.

Unreal II: The Awakening
▶ENERO 2003 ▶ACCIÓN ▶PC ▶LEGEND, INFOGRAMES
Legend da los últimos retoques a «Unreal II», el proyecto que acumula un gran retraso, pero que aparecerá finalmente a finales de enero.

Pro Race Driver
▶FEBRERO 2003 ▶VELOCIDAD ▶PC, PS2 ▶CODEMASTERS
Nuevo retraso para un juego en el que Codemasters ha puesto muchas esperanzas. Hasta finales del mes de febrero, no podremos ni verlo ni jugarlo.

Lara Croft. Tomb Raider: The angel of Darkness
▶FEBRERO 2003 ▶ACCIÓN ▶PC, PS2 ▶CORE DESIGN, EIDOS
Lara vuelve a las andadas, con un poco de retraso, en esta versión con tecnología renovada de un juego clásico.



CALENTANDO MOTORES

Project I.G.I. 2
▶FEBRERO 2003 ▶ACCIÓN ▶PC ▶INNERLOOP, CODEMASTERS
Acción y estrategia en un juego de espías infiltrados en territorio enemigo, realizado por Innerloop.



Praetorians
▶FEBRERO 2003 ▶ESTRATEGIA ▶PC ▶PYRO STUDIOS, PROEIN
La compañía más relevante del software patrio promete nuevas y grandes cosas con su tercer juego.

Colin McRae Rally 3
▶PRIMAVERA 2003 ▶VELOCIDAD ▶PC ▶CODEMASTERS, PROEIN
Primer retraso para «Colin McRae Rally», que no verá la luz hasta la próxima primavera.

Doom III
▶VERANO 2003 ▶ACCIÓN ▶PC ▶Id, ACTIVISION, PROEIN
Parece que el juego más esperado del momento saldrá a la venta, tal y como estaba previsto en un principio, durante el próximo verano.

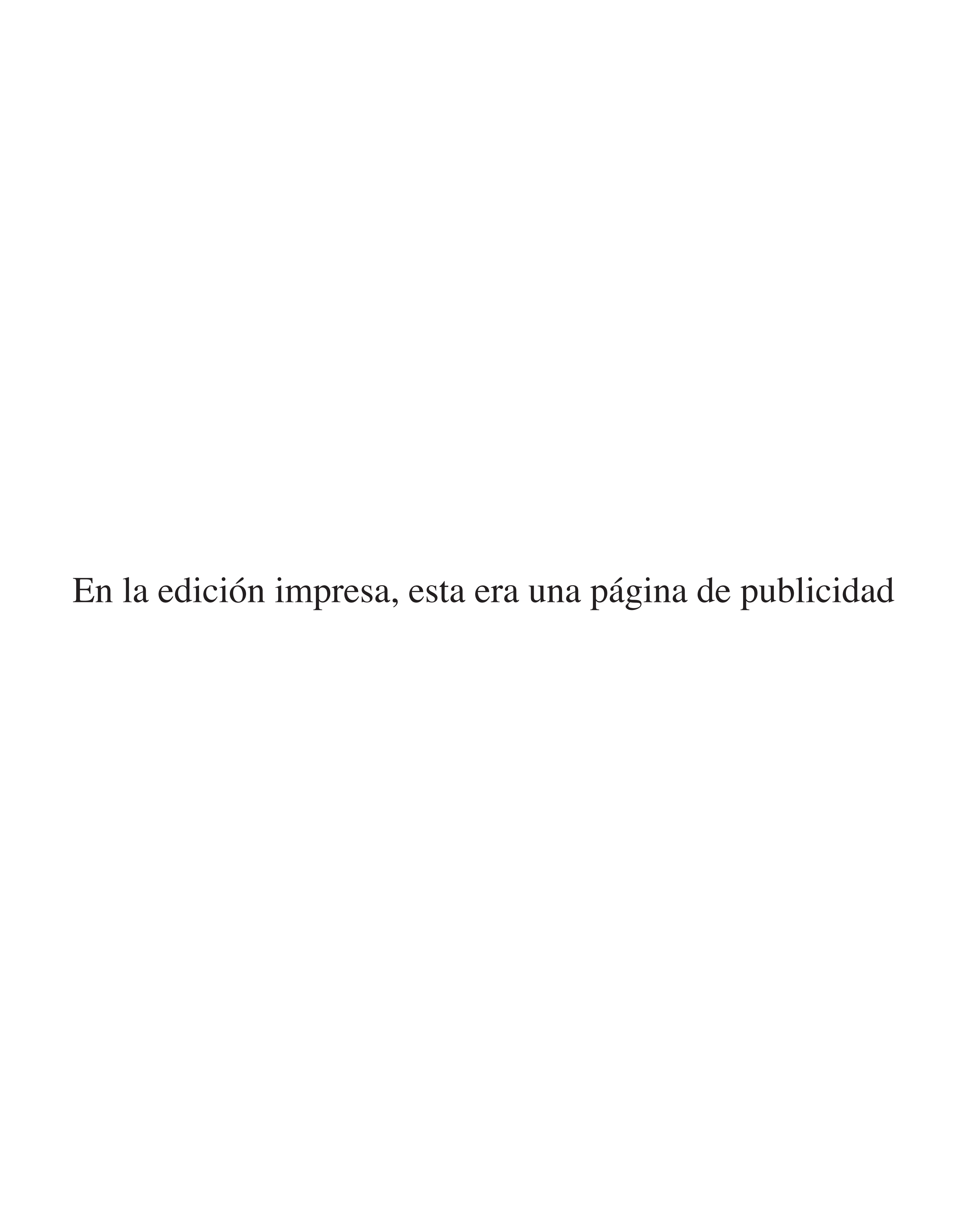
EN BOXES



Halo: Combat Evolved
▶VERANO 2003 ▶ACCIÓN ▶PC, MAC
▶GEARBOX, MICROSOFT
Acción futurista transferida por gentileza de Gearbox desde la versión Xbox hasta la pantallas de nuestros PCs. Un título impresindible, si alcanza la enorme calidad demostrada por el juego en que se inspira, uno de los mejores del catálogo Xbox.

Commandos III
▶OTOÑO 2003 ▶ESTRATEGIA ▶PC ▶PYRO STUDIOS, PROEIN
La tercera entrega del juego que cambió la historia del soft español se está fraguando en las oficinas de Pyro y llegará durante el próximo otoño.

Black and White 2
▶FINALES 2003 ▶ESTRATEGIA ▶PC ▶LIONHEAD, EA
A partir de ¨Black & White}, Peter Molineux prepara un proyecto aún más ambicioso y perfeccionado, sólo para estrategas de paladar refinado.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Seis años para crear un mundo persistente

Entra en sociedad

▶NUEVOS JUEGOS ▶MINDARK ▶PC ▶ROL ▶30 ENERO 2003

A finales del presente mes vamos a poder sumergirnos en el juego más ambicioso nunca realizado en Suecia. «Project Entropia» es el nombre de un gigantesco universo virtual en tres dimensiones y gratuito, cuyo desarrollo se ha prolongado durante seis años y ha costado, según sus creadores, la friolera de quince millones de dólares. Se trata de una comunidad virtual, a la que tienen acceso jugadores de cualquier parte del mundo a través de Internet, que introduce una sociedad con sus propias reglas socioeconómicas (de hecho, cuenta con su propia divisa, bautizada como PED, y transcurre en un planeta imaginario llamado Calypso, repleto de colonias y de territorios inexplorados. Podéis descargarlo en: www.project-entropia.com



■ Un mundo persistente en 3D, y gratuito, es el juego más ambicioso y costoso realizado en Suecia, hasta la fecha.

Breves

JALECO Entertainment está preparando «Trailer Park Tycoon», un juego de gestión que nos convierte en propietarios de un parque de caravanas móviles.

LASER SQUAD NEMESIS es un programa táctico para dos jugadores desarrollado por los creadores de «X–com» para Supanet. Los adversarios enfrentan sus ejércitos por turnos a través de un e-mail.

NICE, la compañía responsable del juego de estrategia espacial «Time of Defiance», acaba de publicar una revisión completa del código original de este programa, que mejora el interfaz de control de unidades, los gráficos y el sistema de chat.

ROBOFORGE es un nuevo juego de combates robóticos online desarrollado por Singularity Software. El jugador puede crear sus propios robots y luego enviarlos a luchar en la arena contra otros usuarios.

Lara Croft visitó España el pasado Noviembre

Una mujer de armas tomar

▶NUEVOS JUEGOS ▶CORE, EIDOS ▶PC, PS2 ▶AVENTURA, ACCIÓN ▶FEBRERO 2003

Es alta. Muy alta. Intrépida y con espíritu aventurero. Lara Croft (¿quién, si no?), en su encarnación en la vida real, la bella modelo holandesa Jill de Jong, visitó España el pasado mes de Noviembre, con motivo de la presentación, a un reducido grupo de la prensa española, de algunas de las novedades que incluirá «Lara Croft. Tomb Raider: El Ángel de la Oscuridad». Pocos detalles más sobre lo ya conocido, pero alguno importante como la inclusión de nuevos personajes que el jugador podrá manejar directamente y la oscura trama del nuevo juego protagonizado por la heroína, se descubrieron en esta presentación. Tras ella, Jill conversó con Micromanía y nos contó lo encantada que está de ser Lara, un papel que disfruta interpretando en todas las presentaciones a las que acude, así como lo que le fascina el personaje: una mujer independiente, audaz, valerosa y capaz de enfrentarse a cualquier desafío y peligro. No sabemos quién nos gusta más, Lara o Jill...



■ A nuestro director le temblaba la mano cuando Lara posó junto a él.

Segunda expansión para «Heroes of M&M IV»

La conquista de un reino

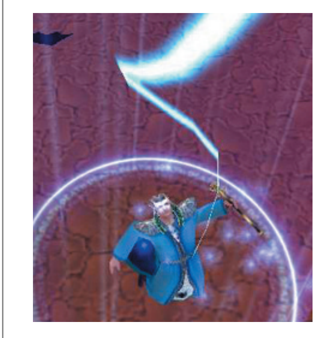
▶NUEVOS JUEGOS ▶NEW WORLD, 3DO ▶PC ▶ESTRATEGIA ▶PRIMAVERA 2003

La compañía 3DO está preparando un nuevo pack de expansión (el segundo hasta la fecha) para «Heroes of Might & Magic IV». Su título es «Winds of War» y ofrecerá a los usuarios del programa original seis nuevas campañas y cuarenta nuevos mapas, algunos de ellos desarrollados por 3DO y otros diseñados por aficionados, ganadores de un concurso organizado por la compañía. Además, encontraremos tres nuevas criaturas fantásticas inéditas, objetos nuevos, tramas, músicas y mejoras en el editor de campañas, como una herramienta personalizable para pintar objetos. El argumento nos transporta al mundo de Channon, un enorme reino amenazado por cinco ejércitos invasores, todos ellos comandados por nosotros. El objetivo será derrotar frente por frente al ejército fiel a la corona hasta llegar a la capital, someterla a un duro asedio y alcanzar el trono que, en justicia nos pertenece. «Winds of War» verá la luz durante la próxima primavera.

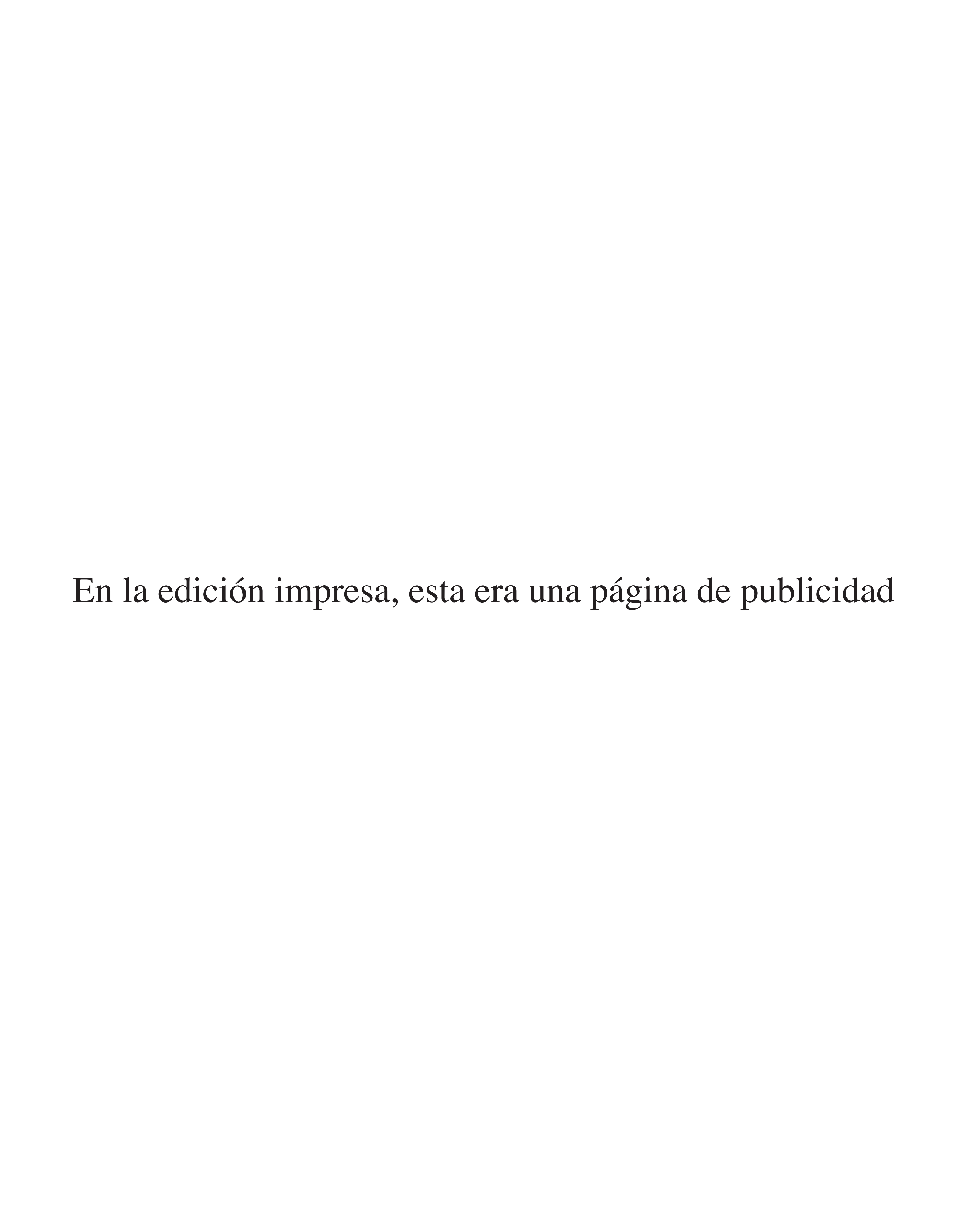
Rol al estilo clásico desde Rusia

En tus sueños

▶NUEVOS JUEGOS ▶RUSSOBIT ▶PC ▶ROL ▶2003



De la mano de la compañía soviética Russobit llega «Lethal Dreams», un juego de rol en 3D, y en tercera persona, ambientado en el mágico mundo de Adanu. Seis jóvenes aprendices de mago (Zerin, Mirtis, Cruan, Sirimbe, Verithion e Innana) estudian con su maestro Wintrix, poseedor de una flor mágica con cualidades desconocidas. Un buen día, el grupo despierta y Wintrix ha desaparecido por culpa de la extraña flor que guardaba. Su objetivo será rescatar al maestro y solucionar el misterio de la flor. «Lethal Dreams» nos llevará a explorar 60 mundos diferentes.



En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Conquista total

Warrior Kings: Battles

▶BLACK CACTUS
▶PC
▶ESTRATEGIA
▶FEBRERO 2003

1 Una de las nuevas unidades respecto a «Warrior Kings», muy débil en defensa, pero enormemente poderosa gracias a sus características mágicas, es el archidruida. Este personaje puede gastar su maná para generar elementales, unidades de gran fortaleza y poder, a partir de los árboles, piedras u oro. Por desgracia, una vez eliminado el archidruida, sus criaturas desaparecerán definitivamente del campo de batalla.

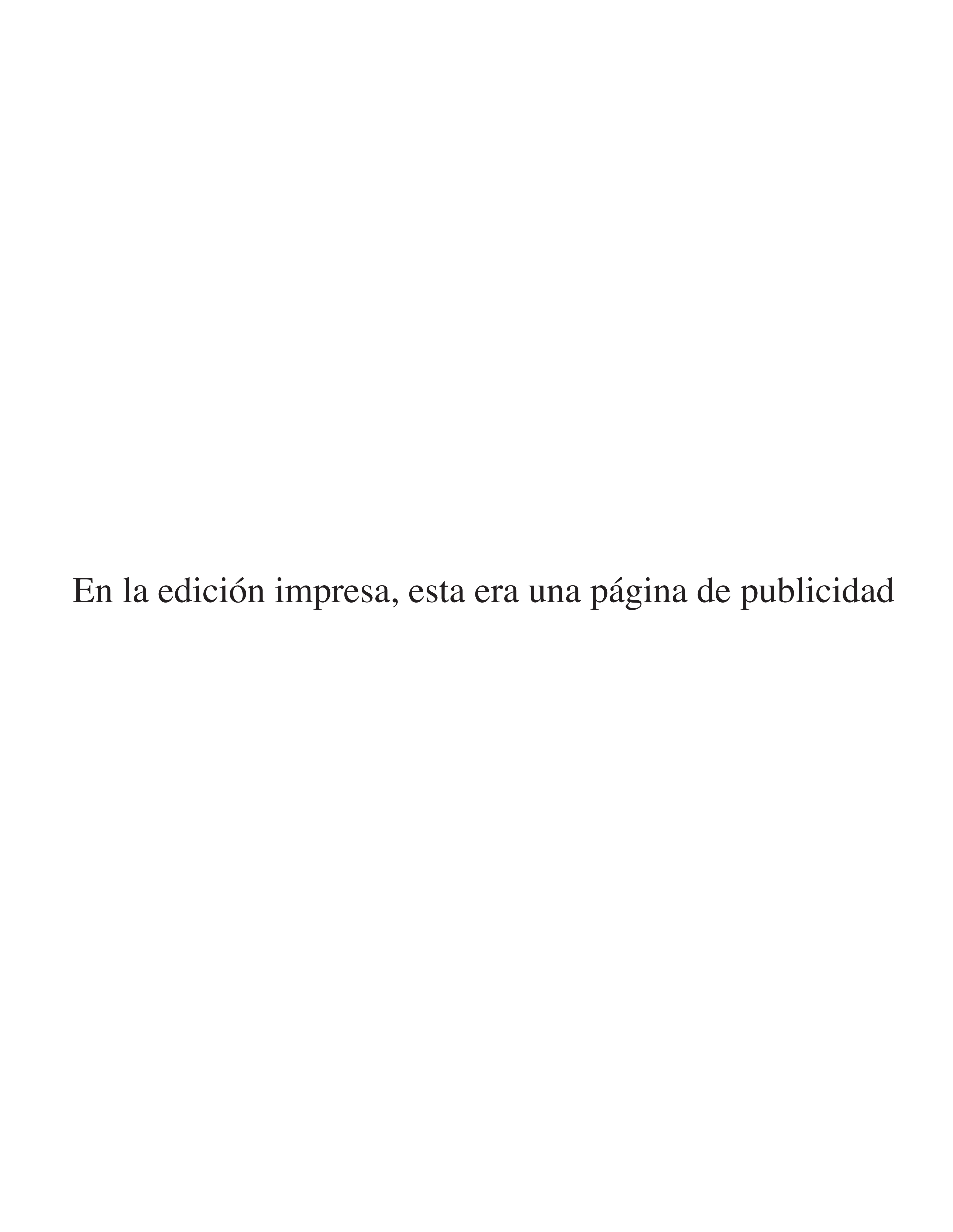
2 Las unidades de asedio, como catapultas o cañones, pueden resultar decisivas en el asalto a las ciudades enemigas. Su lentitud, sin embargo, no las convierte en las unidades más adecuadas para las frenéticas partidas multijugador.

3 La peculiar orografía de los distintos escenarios que ofrece el juego se puede aprovechar de multitud de maneras distintas. Tanto en la colocación de unidades en lugares elevados, como en la preparación de temibles emboscadas en zonas cubiertas por vegetación espesa o tras irregularidades del terreno (colinas, por ejemplo).








En la edición impresa, esta era una página de publicidad

¡Acaba con el control central!

Tron 2.0

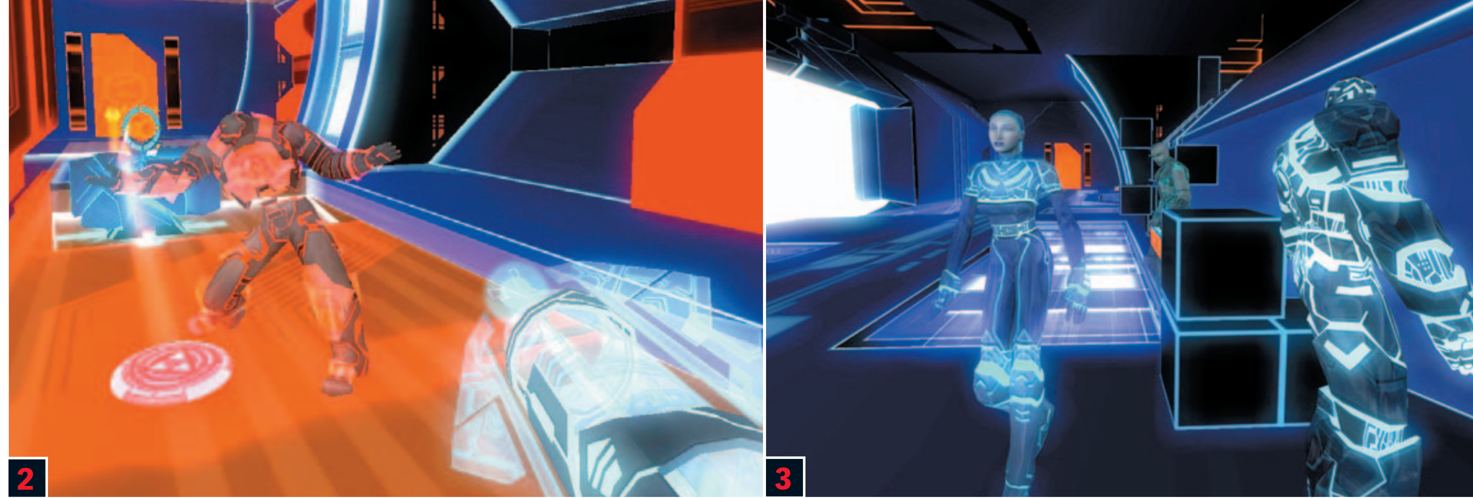
- MONOLITH
- PC
- ACCIÓN
- PRIMAVERA 2003

1 La rejilla de juegos, en el interior de la CPU donde el mundo virtual de «Tron 2.0» se sitúa, ofrece en las carreras de los ciclos de luz (las espectaculares motos inspiradas en la película) una de las experiencias más vibrantes de todo el juego. Estas son las primeras imágenes de la espectacular "super moto" diseñada ex profeso para el juego.

2 Casi toda la acción del juego se desarrolla en primera persona. Aunque la mayor parte del tiempo el disco volante es nuestra principal arma, algunas otras de mayor potencia estarán disponibles en determinadas fases del juego.

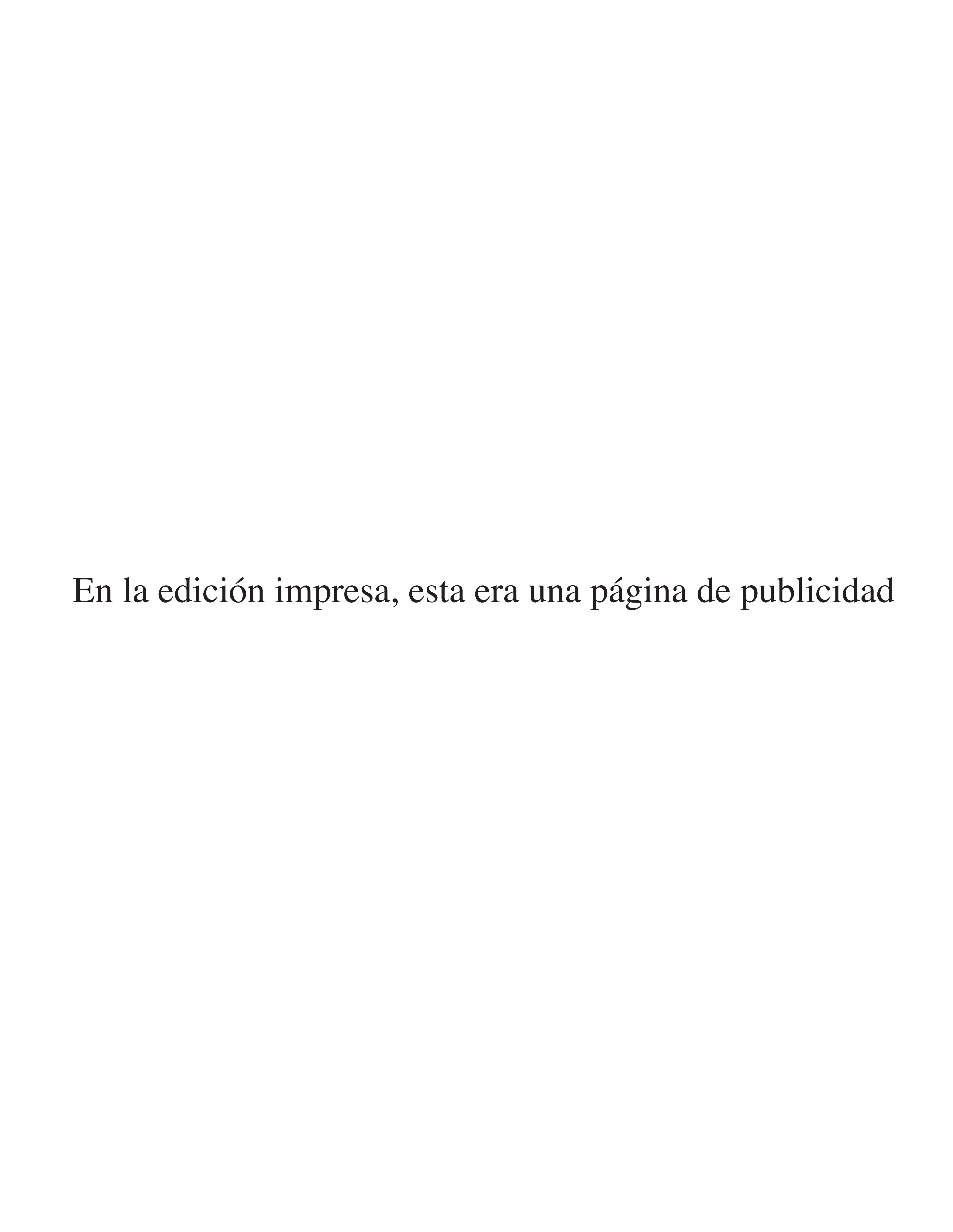
3 Muchas de las espectaculares secuencias cinemáticas del juego, basadas en el propio motor gráfico, están directamente inspiradas en planos de la película original, habiéndose trasladado al ordenador con total fidelidad a lo que se puede ver en aquella. Un auténtico lujo.

1



2

3


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

La guerra no ha acabado

Korea: Forgotten Conflict

- PLASTIC REALITY
- PC, XBOX
- ESTRATEGIA
- PRIMAVERA 2003

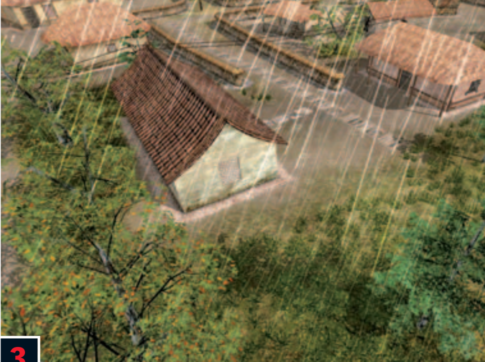
1 El título de Plastic Reality combina estrategia y acción, y su inspiración en «Commandos» no pasa desapercibida. Controlamos un grupo de cinco hombres (médico, francotirador, experto en explosivos, explorador y el jefe del comando, controlado por el jugador) y afrontamos quince misiones distintas repartidas en cinco campañas.

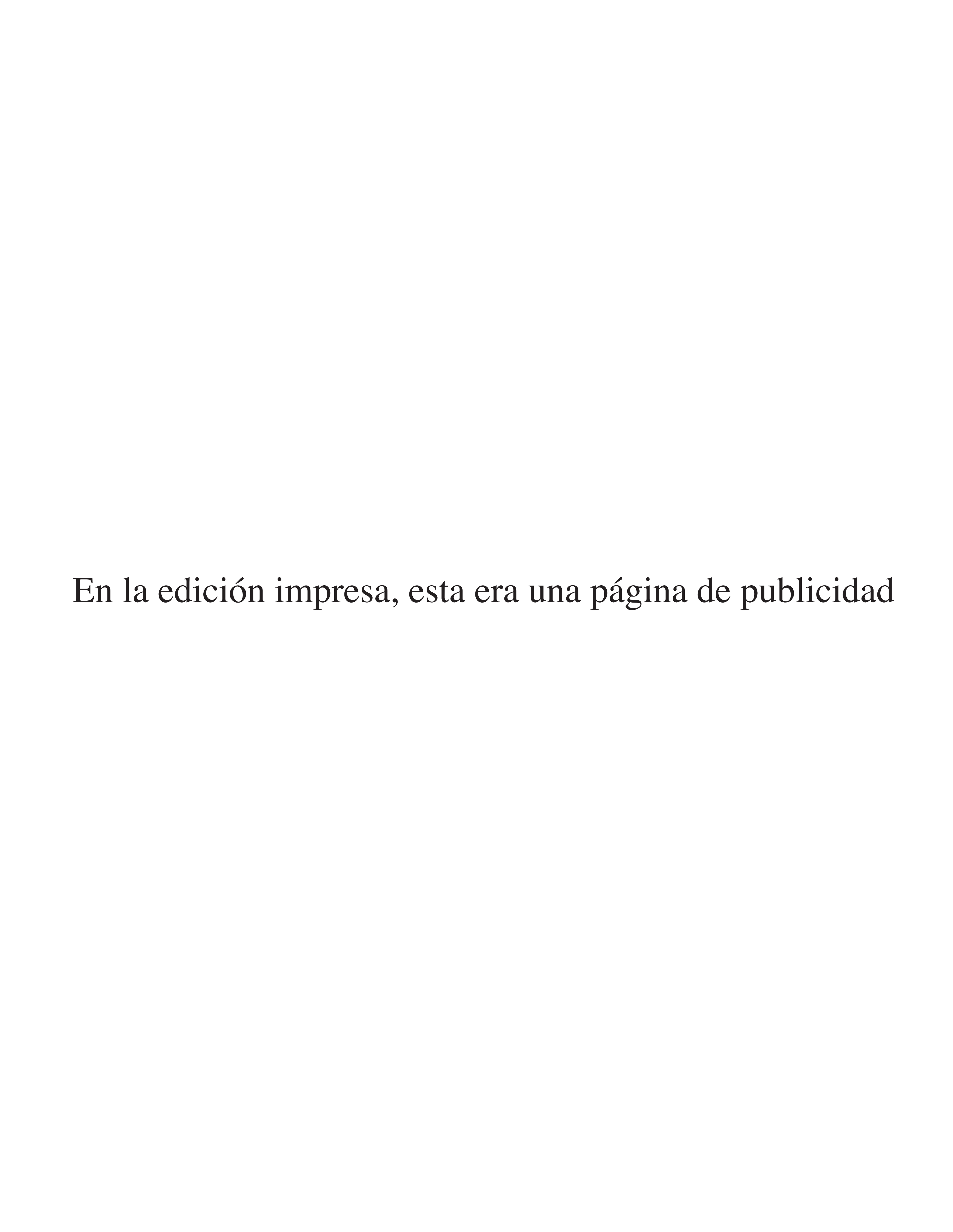
2 La idea de hacer el conflicto de Corea lo más realista posible, y alejarse algo de la manida ambientación de la Segunda Guerra Mundial, ha sido uno de los objetivos del equipo de desarrollo. Para ello, se ha realizado un enorme trabajo de investigación histórica, y el jugador se encontrará con interesantes novedades sobre otros juegos, en cuanto a armamento y unidades disponibles.

3 La climatología será uno de los apartados más interesantes del juego. Podrá decidir en determinados momentos la estrategia adecuada a utilizar, según los objetivos que tengamos que cubrir en cada misión en particular.


1


2


3


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



HABLANDO CLARO

CARTAS A LA REDACCIÓN

¿Tienes algo que decir? Has llegado al sitio perfecto. Un espacio a tu disposición para opinar y hacerte oír.

Más Tycoons



@ Creo que no hacéis mucho hincapié en juegos de estrategia de tipo civil, como «Sim City», y demás. Ya sé que las empresas creadoras de juegos de este tipo no le dan mucho a las neuronas, pero es que últimamente parece que sólo aparecen juegos de acción en primera persona, tipo «Counter Strike». Por eso me gustaría que todos aquellos a los que les gustan los Tycoon, hagan oír su voz para que las compañías se animen.

Carlos Jimenez

Los lanzamientos del mercado son lo que marcan la selección de juegos que comentamos. Normalmente cuando un género se pone de moda todas las compañías se suben a ese carro. Nosotros poco podemos hacer frente a esta realidad, excepto invitaros a escribirnos para publicar vuestras opiniones y transmitirlas al resto de la comunidad de jugadores.

¡Qué misterio!

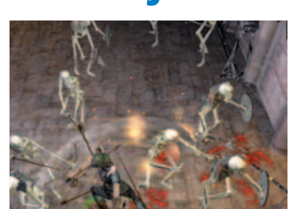


@ He visto el concurso en el que sorteáis una edición para coleccionistas de «Medieval Total War», enviando un mensaje con la palabra "mm95medieval". ¿Hace falta que ponga mi nombre? Os lo comento porque en la letra pequeña se indica que se hará una lista con los nombres ganadores. ¿Cómo es eso posible si sólo recibís la información de un número de teléfono?

Rubén

Tranquilo, que el aparente misterio tiene fácil solución. La compañía que recibe los mensajes se encarga también de ponerse en contacto con el ganador (a través del mismo teléfono, claro), y le pide el resto de los datos. Datos que luego se emplean tanto para la lista que aparece en la revista como para enviar los premios.

Acción y rol

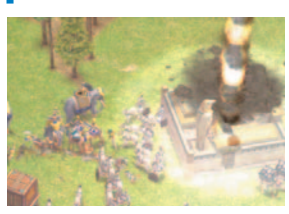


@ Me gustaría que me aclaraseis si en la actualidad existe algún juego (si hay más de uno mejor) que mezcle acción y rol con buenos resultados.

Pau Muñoz Moreno

La respuesta a tu pregunta es SÍ. Los juegos en cuestión son la serie «Diablo» de Blizzard, y el más reciente «Dungeon Siege» de Microsoft. En todos ellos se combinan los conceptos propios del rol, como el desarrollo de un personaje, con otros característicos de los títulos de acción, como los combates

Dichosos precios



@ Escribo porque los juegos son cada vez más caros y lo cierto es que tengo que esperar mucho cada vez que quiero comprarme uno. Me resulta muy triste y de verdad me estoy planteando cambiar de hobby. Por ejemplo, tanto «Harry Potter y la Cámara Secreta» como «El Señor de los Anillos» o «Age of Mythology» cuestan 49,95 euros.

Ignasi Roselló

Poco más se puede decir del asunto de los elevados precios que no se haya dicho ya, pero puesto que todos los meses seguimos recibiendo más y más cartas quejándose de este mismo problema, nosotros seguimos haciéndonos eco de ellas, en la esperanza de que alguien nos haga caso.

Reivindicación hispánica

@ Quiero animar a todos los interesados en «Star Wars Galaxies» a que visiten nuestra comunidad www.herederos.net y a que se unan a nosotros en una cruzada en pos de nuestros derechos. Reivindicamos que el juego aparezca en la misma fecha aquí que en USA, su traducción al castellano y la apertura de servidores en Europa.

Alvaro Rojo Alonso

Ahí queda vuestra petición, a nuestro entender totalmente cargada de razón, a la que por supuesto se puede sumar cual-



Nostalgia aguda

@ Os escribo porque, probablemente debido a mi edad, me siento un poco nostálgico. Aunque en la actualidad existen juegos con grandes avances gráficos, sonido 5.1 y todas esos artilugios tecnológicos, lo cierto es que en muchas ocasiones aún extraño aquellas largas e interminables noches en mi 386 jugando a «Another World», «Doom», «Flashback» o «Wolfenstein 3D». El caso es que me pregunto si existe alguna página en Internet de la que pueda bajar aquellos juegos legendarios, ya que no se consiguen en ninguna tienda y de verdad que me gustaría volver a dejar de dormir jugándolos.

Peter



Esos ataques de nostalgia son comprensibles, pero no por ello debemos perder la perspectiva. Aunque los juegos de antaño nos resulten entrañables, hoy en día aparecen en el mercado verdaderas maravillas. Con respecto a la web, prácticamente todos esos juegos tienen todavía sus derechos de autor vigentes con lo que descargarlos sería piratería.

La queja

¿Tú también, Blizzard?

@ Os escribo porque me ha llamado mucho la atención que Blizzard, que siempre ha hecho juegos de PC de una calidad asombrosa, no sólo no dé noticias de la segunda parte de «Starcraft», que todos los aficionados llevamos esperando durante años, sino que encima sacan un juego de acción (todo lo contrario a estrategia) basado en «Starcraft» y lo peor... ¡¡sólo para consolas!! A mí se me caería la cara de vergüenza.

Samuel Fulleda Machado

Hombre, es verdad que ya iría siendo hora de que «Starcraft 2» comenzara a dar señales de vida, porque son muchísimos los aficionados que lo esperan como agua de mayo, pero de ahí echarle la bronca a Blizzard por sacar un juego de consola dista un mundo, ¿no te parece? Mejor deberíamos pensar en todos los usuarios de consola que van a descubrir el universo «Starcraft» con «Starcraft: Ghost» y que, cómo no puede ser de otra forma, se pasarán al "lado luminoso de la fuerza" (o sea, al PC) de la mano de uno de los mejores juegos de estrategia en tiempo real jamás realizado. Otra cosa sería, claro, que «Starcraft 2» no apareciera para compatibles, pero eso, por supuesto, es hoy por hoy totalmente impensable, ¿o no…?

Tu opinión es importante, escríbenos

■ Participa en esta sección enviando un e-mail a elbuzon@micromania.es o una carta a Hobby Press S.A. Micromanía, C/ De los Vascos, 17. 28040 Madrid.

■ No olvides indicar tus datos personales. Todas las aportaciones seleccionadas, recibirán una camiseta exclusiva de Micromanía.

quier lector que lo desee. Esperemos que sirva para que los responsables de este juego no cometan "descuidos" que luego haya que lamentar.

Problemas con las demos



@ Compré el nº 94 de Micromanía por la demo de «Unreal Tournament 2003», pero resulta que sólo se puede jugar en modo multijugador. Creo que deberíais avisar de esas cosas porque lo único que conseguís es generar malestar. Luego resulta que me compro el nº 95 por la demo de «El Señor de los Anillos» y tampoco me funciona, porque al instalar me da un error al descargar una página de Internet.

Alejandro Muñiz

De los dos problemas que nos comentas el primero es una confusión, porque la demo de «Unreal Tournament 2003» sí que tiene un modo individual. Basta con que entres en el menú principal y elijas la opción de partida rápida y pasarás a jugar una partida contra un grupo de bots, lo que te permitirá hacerte una idea bastante fiel de lo que puedes esperar del juego. En cuanto al segundo caso, hemos probado varias veces la demo de «El Señor de los Anillos» y no nos da ningún tipo de problemas. Puede que el problema esté en tu disco, así que si quieres puedes enviárnoslo por correo para que lo chequeemos y te lo cambiemos por otro.

Más versiones

@ Escribo porque pienso que al crear los juegos no se tiene en cuenta que mucha gente no se puede permitir un súper PC. En mi opinión igual que hay versiones de un mismo juego para PC, PSOne, PS2, Xbox, etc…, se deberían hacer varias versiones sólo para PC, una más potente, otra 3D, pero menos, y otra para equipos sin aceleradoras. Imagino que lo difícil sería hacer la versión "principal" y que las otras dos serían coser y cantar para los programadores ¿no?

Rubén Gutiérrez

Pues, aunque te parezca sorprendente, no sólo no sería coser y cantar, sino que realizar un motor nuevo para el juego sería casi igual que hacer un juego nuevo, así que no nos parece que los desarrolladores vayan a recibir tu propuesta de buen grado, lo que no significa que no deban optimizar los juegos para que funcionen en el mayor número de equipos posible.

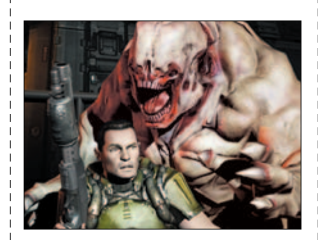




Formidable Que la Comunidad de Madrid no haya incluido finalmente al sector de los cibercafés en la misma categoría que los salones recreativos.

Lamentable El enésimo retraso de uno de los títulos más esperados por todos los aficionados a la estrategia, «Master of Orion III». ¿Saldrá alguna vez?

¿Potencia suficiente?



@ No sé si os voy a poner en un aprieto, pero veréis, el caso es que siempre he sido un maníaco de los videojuegos, pero siempre en PC. Cuando veía los gráficos de los juegos en la Play One de mi hermano, me partía de la risa. Pero, ¡ay de mí!, hace cosa de un mes que se ha comprado la PS2, y está jugando a un par de juegos, «Las Dos Torres» y «Onimusha 2»,que se me están clavando entre pecho y espalda. ¿Nuestros súper PCs están capacitados para ofrecernos adaptaciones dignas de estos grandes juegos? Y si no, ¿hay algo en el mercado de los compatibles a la altura de estas dos grandes producciones?

Vidal Román Jiménez

En pocas palabras

SÍ nos gusta

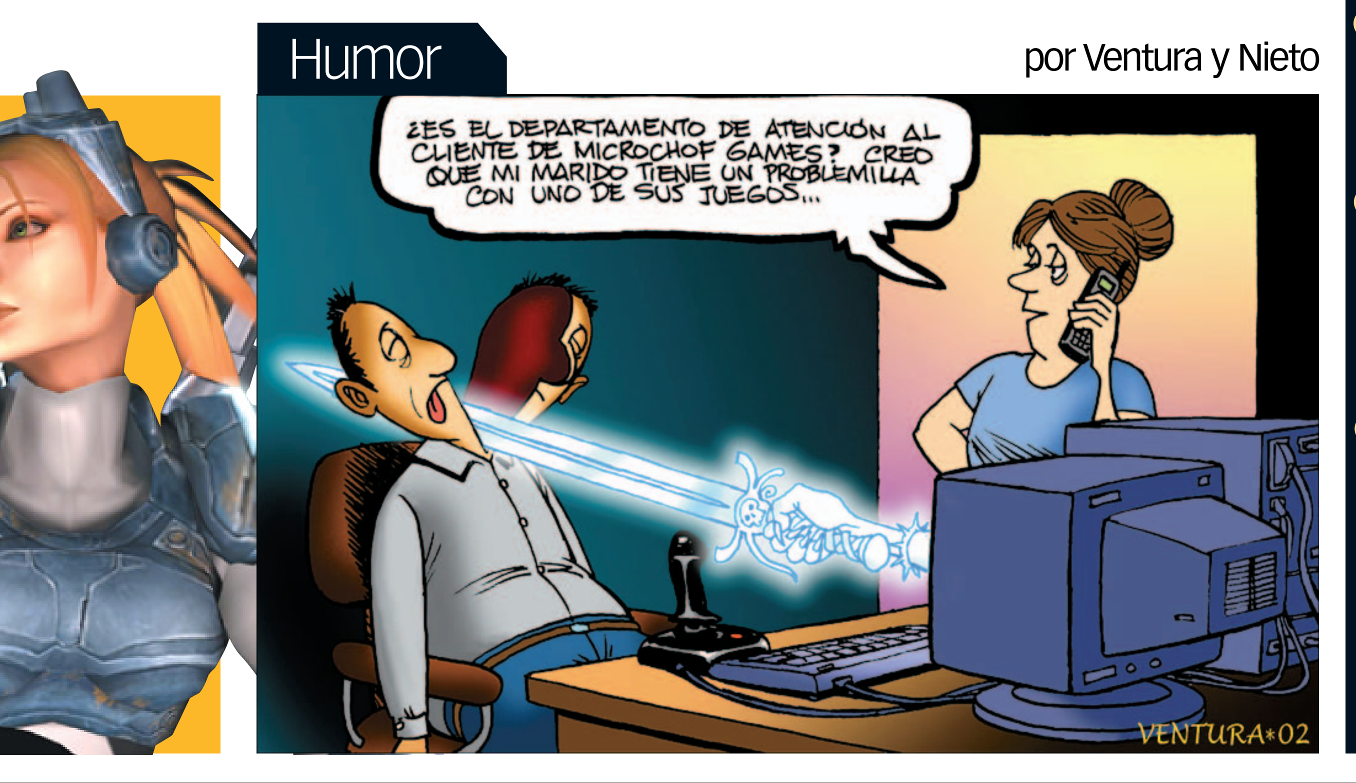
- La "panzada" de jugar que nos hemos pegado a costa de la tradicional avalancha navideña de títulos.
- La iniciativa navideña de CDV, de cuya web os podéis descargar (gratis) un juego de plataformas protagonizado por Santa Claus.
- El regreso a los PCs de un juego de tablero con tanta solera como Warhammer 40.000, bajo el título de «Fire Warrior».
- La noticia de que está en preparación una expansión para el estupendo «Return to Castle Wolfenstein». ¿Estará a la altura del original?

NO nos gusta

- El inevitable parón de lanzamientos que se produce todos los años tras el empacho navideño de videojuegos.
- Que la demo recién aparecida de «Neverwinter Nights», supuestamente para que los aficionados se la descarguen de Internet, ocupe nada menos que 400 MBs.
- Que un juego que apenas ha salido a la venta, en este caso «Age of Mythology», ya tenga un parche.
- La presentación por parte de Nvidia de su GeForce FX. Es impresionante, claro, pero ¿realmente necesaria? Lo dudamos.

Humor

por Ventura y Nieto



El Buzón
HABLANDO CLARO

No dejes que los juegos de tu hermano te hagan perder la calma; el PC está más que capacitado para salir airoso del desafío de las consolas de nueva generación. Piensa que la Xbox es poco más que un PC con una GeForce2 dentro. Lo de las conversiones depende del esfuerzo que quieran poner en ellas las compañías y éste generalmente es bastante escaso, pero si se trata de jugabilidad y calidad técnica, poco tienen que envidiar los «Mafia», «Unreal Tournament 2003» o incluso «Warcraft 3» a los títulos que mencionas. Y si simplemente se trata de juegos impresionantes sólo diremos dos palabras para acabar con cualquier discusión: «Doom» y 3. Por mucho que digan el mejor PC es mucho más potente que la mejor consola, reconociendo, eso sí, el esfuerzo que supone tener que actualizar constantemente el hardware.

La Polémica del mes

Continuaciones que no continúan

@ Estoy indignado porque «Ring 2» no tiene nada que ver en absoluto con su sensacional primera parte. Se empeñan en desarrollar juegos de acción que hacen que los jugadores aficionados a las aventuras gráficas como yo nos sintamos engañados, y más cuando la razón de que compremos juegos como éste es precisamente que conocemos la primera parte, que sí es una aventura gráfica de los pies a la cabeza.

Socorro García

Es comprensible que como aficionado a las aventuras clásicas encuentres irritante el aparente cambio de tercio que ha experimentado la serie «Ring» en su segunda entrega, y probablemente habrá más de un aficionado que piense cómo tú. Sin embargo, también debes considerar que precisamente lo que les solemos pedir a las continuaciones es que no sean meras copias de sus antecesores. Además, en este caso en concreto hay que tener en cuenta los profundos cambios que ha experimentado en los últimos tiempos el género de las aventuras, abandonando las 2D de manera casi definitiva e introduciendo elementos de otros géneros en un bienvenido esfuerzo de renovación que merece un poco de apoyo. ¿No?

Praetorians



@ Os escribo a propósito del estupendo reportaje que publicasteis en el nº 64 sobre «Praetorians». Quiero felicitar a Pyro Studios por el trabajo que están realizando, que es de lo más prometedor, y a vosotros por facilitarnos toda la información correspondiente. Además quiero decir que me gusta la elección que hacéis cada mes para los temas de los reportajes.

Jaime

Gracias por la parte que nos toca, y esperamos que nuestros reportajes sigan siendo de tu agrado. Con respecto a «Praetorians», probablemente ya habrás podido comprobar en la preview acerca del juego que publicamos el mes pasado que el trabajo de Pyro avanza a buen ritmo y por muy buen camino.

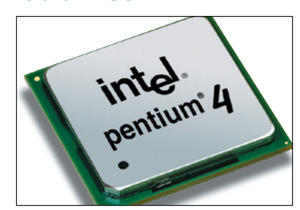
¿Menos demos?

@ Os escribo porque como lector veterano de la revista considero que vuestros CDs tendrían que contener más utilidades y programas y menos demos de juegos.

Daniel Revilla

Desde que comenzamos a incluir Cds, siempre hemos considerado que estos son un buen modo de apoyar la información sobre los juegos incluidos en la revista, así parece lógico que haya demos o utilidades, pero siempre relacionadas con los juegos. Seleccionar otro tipo de productos exigiría renunciar a estos contenidos y no parece una decisión muy oportuna en el caso de una revista de juegos como Micromanía.

¿Pentium cuánto?



@ Escribo porque creo recordar que en un análisis que hicisteis hace unos meses pusisteis que habíais probado un juego en un "Pentium V". Supongo que sería una confusión, porque si es verdad que tenéis un Pentium V deberíais decidnos a todos los lectores dónde podemos comprarlo.

Ignacio Madariaga Toscano

¿Cómo? ¿Decíroslo? ¿Y dejar que alguien más disfrute de esta exclusiva, más que mundial, universal? No, bromas aparte, claro que no tenemos un Pentium V (procesador que, aclarémoslo para los despistados, no existe), y si en algún sitio lo indicamos así fue sin duda debido a un error de imprenta.

Discrepancia tecnológica

@ Creo que deberíais tener más cuidado con los productos que recomendáis. En concreto, decir que la Parhelia es una buena tarjeta, es un garrafal error, dado que no sólo le falta una buena optimización del ancho de banda, así como muchas características del DX9, sino que la pésima calidad de los drivers la sitúan por debajo de una TI4200.

Yami

Sin querer dudar de tus fuentes, aclararemos que nuestros análisis se basan en nuestra experiencia probando diferentes tarjetas gráficas. La sección Tecnomanías, donde hablamos de esta tarjeta, no busca señalar los mejores dispositivos del mercado o establecer comparativas –para eso están las revistas de informática–, sino que es un escaparate de las últimas novedades que, por su tecnología, nos parece interesante reseñar. La Parhelia, en concreto, ha obtenido unos "benchmarks" comparables a tarjetas gráficas con el procesador nVidia GeForce4 Ti 4200, soporta perfectamente DirectX9 y es, de hecho, una óptima plataforma de trabajo para diseñadores gráficos.



Lo mejor... Que Bioware haya anunciado no una, sino dos expansiones a la vez, para el estupendo juego de rol «Neverwinter Nights».

Lo peor... Que haya tenido que pasar un año y medio para que el juego español «Runaway» comience a distribuirse en el Reino Unido.

Preguntas sin respuesta

¿Cómo... afectará a «Counter-Strike: Condition Zero» el haber cambiado de compañía desarrolladora, de Gearbox a Ritual, a mitad de proyecto?

¿Por qué... estábamos seguros de que no iba a pasar mucho tiempo antes de que alguna compañía, en este caso Ubi Soft, se hiciera con los derechos para realizar un juego de la exitosa serie de TV CSI?

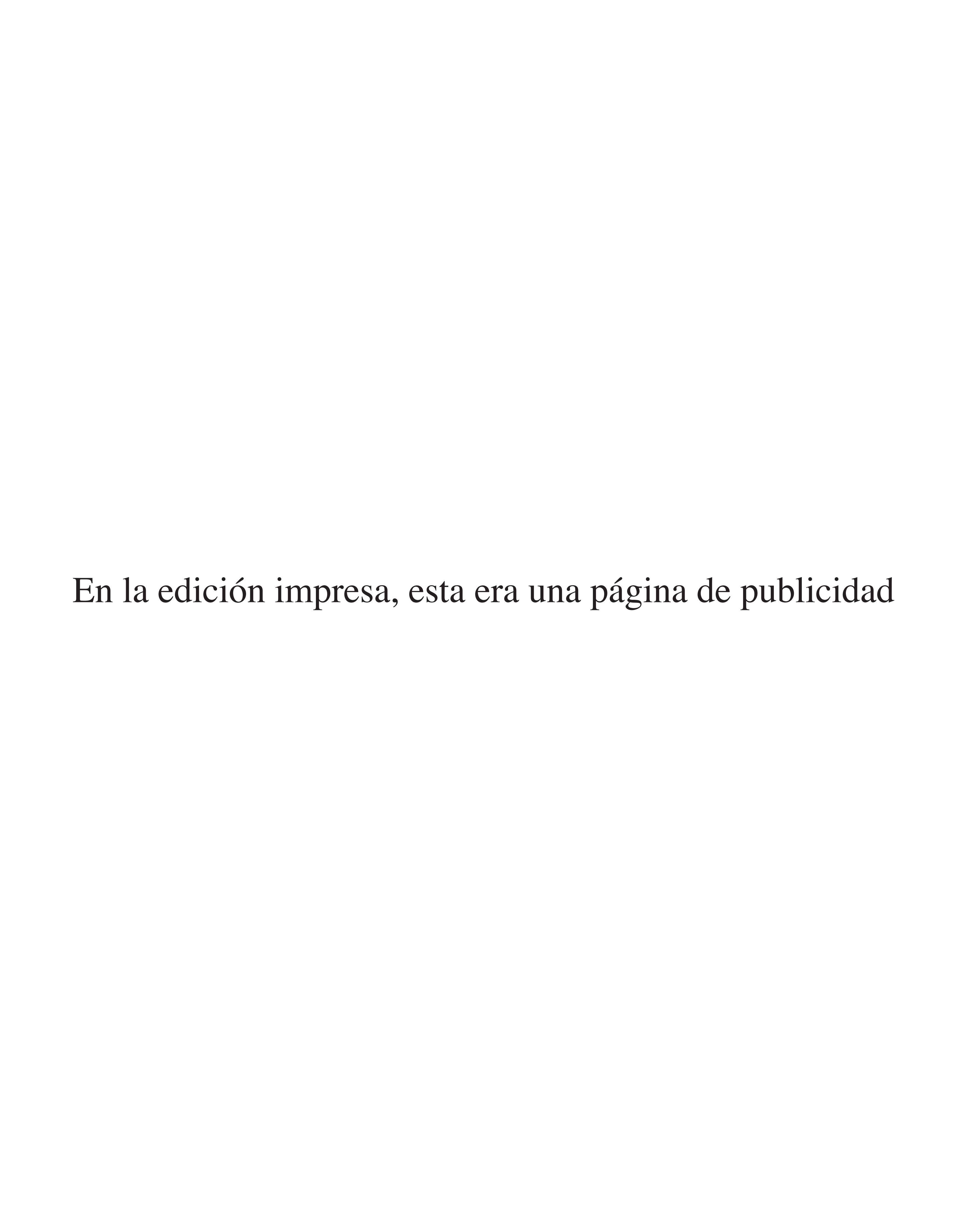
¿Dónde... se ha visto que la demo de un juego, en concreto las de «Warcraft III» y «Neverwinter Nights», aparezca casi medio año después de la presentación del juego?

¿Quién... es el "espabilado" que ha decidido que era oportuno anunciar la futura expansión del juego «Call of Cthulhu», antes incluso de que aparezca el propio juego?

¿Qué... podemos esperar del acuerdo de colaboración alcanzado entre dos compañías tan destacadas como Vivendi Universal y 2015, responsables de «Medal of Honor: Allied Assault»?

¿Por qué... habrá alegrado a los aficionados a la estrategia la noticia de que Liquid («Battle Realms») realizará un juego de este género de El Señor de los Anillos?

Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno para dar entrada a un mayor número de participantes.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Y tú, ¿qué opinas?

Participa en esta sección enviando un e–mail a: lareplica@micromania.es o una carta a Hobby Press S.A. Micromanía, C/ De los Vascos, 17. 28040 Madrid.

EN PRIMERA PERSONA

¿No estás de acuerdo con la puntuación que le hemos dado a un juego? Bueno, no hay problema. Escríbenos y dinos cuál es la nota que en tu opinión merecía ese título y por qué.



AGE OF MYTHOLOGY

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 92

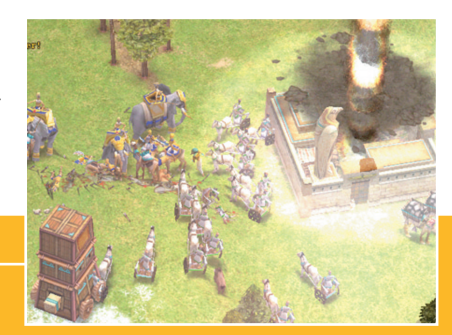
A FAVOR

Se sale

LA OTRA NOTA: 96

Creo que os habéis quedado cortos. Es un juego estupendo, con una enorme jugabilidad y unos gráficos alucinantes. Además la campaña incluida es fantástica. Me parece que es mejor que «Empire Earth». Luis Ortega

Aunque todo lo que dices es cierto, no se puede ignorar que en realidad «Age Of Mythology» no aporta nada nuevo sobre lo que ya habíamos visto en toda al serie «Age of Empires». La única novedad de importancia es su motor, que en realidad no aporta demasiado a la jugabilidad.



EN CONTRA

Lo de siempre

LA OTRA NOTA: 80

Sois unos exagerados. Al fin y al cabo se trata de lo mismo de siempre, con mejor pinta, eso sí, pero poco más. Las unidades, salvo las mitológicas, son las de siempre. Podían haber pensado un poco más. Javier Magán

Ya he dicho antes que, efectivamente, el principal problema de «Age Of Mythology» es que no resulta demasiado original comparado con los anteriores juegos de Microsoft de la saga «Age of Empires». No obstante, conviene no dejarse ofuscar en la búsqueda de la originalidad, una cualidad muy deseable, pero tan importante al menos como la jugabilidad o la calidad técnica, y de estas dos últimas el juego tiene para derrochar. Un juego puede ser muy original pero injugable, y a fin de cuentas de lo que se trata es de que nos enganche horas y horas, ¿no?

Jorge Portillo (autor de la review)

La Comunidad del Anillo

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 78

Mala adaptación

@ Quiero discrepar de la puntuación otorgada a «La Comunidad del Anillo», una mediocre conversión que difama la espléndida obra en la que se basa, y que llega incluso a añadir escenas totalmente inventadas. Su localización al castellano deja mucho que desear, el motor gráfico está limitadísimo y los requisitos técnicos son muy altos.

LA OTRA NOTA: 60
Enric Moya

Cuando se realiza una adaptación de un libro o una película magistral cabe la posibilidad de que el resultado no esté a la altura de las expectativas creadas, y me parece que tú te encuentras en ese caso. Es cierto que el libro de Tolkien es magistral, pero eso no quiere decir que el juego sea malo, sino que no es el "megajuegazo" que podría haberse hecho, pero no está tan mal y es entretenido y gráficamente muy bueno.

Juan C. Sanz (autor de la review)

NFS: Hot Pursuit 2

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 80

De lujo

@ La última entrega de la serie «Need For Speed» se merece una nota bastante más alta. Es un juego divertidísimo, con una jugabilidad enorme y además muy sencillo. Posee una variedad de juego alucinante y además tiene unos gráficos espectaculares que dejan boquiabierto a cualquiera.

LA OTRA NOTA: 88
Antonio Recuero

Dejando aparte el asunto de la escasa originalidad del juego, el problema mayor de «Hot Pursuit 2» es sin duda sus elevados requisitos técnicos. No tiene demasiado mérito tener unos gráficos espectaculares si para moverlos hace falta un equipo de morirse y con cualquier cosa menor el juego pierde casi todo su atractivo.

Jorge Portillo (autor de la review)

FIFA Football 2003

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 91

Cerrojazo

@ Pienso que os habéis pasado con la nota de «FIFA 2003», que gráficamente es muy bueno y tiene detalles increíbles, pero, en mi opinión, posee muchos problemas de jugabilidad. Por ejemplo, no puedes encarar a los jugadores contrarios, cara a cara, los jugadores contrarios siempre corren mas, tu defensa siempre esta mal posicionada, etc...

LA OTRA NOTA: 75
Jonathan

Algunas de las cosas que dices con respecto a la jugabilidad son ciertas, y de hecho están recogidas en la review; sin embargo, el hecho es que éste es sin duda el mejor título de la serie, y esa progresión se debe reconocer en la nota. Además, parte de los fallos que mencionas se reducen tras adquirir práctica.

Anselmo Trejo (autor de la review)

Combat Flight Simulator 3

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 82

Altos vuelos

@ Creo que «Combat Flight Simulator 3» merece mucha más nota, y que no se la habéis dado porque pertenece a un género minoritario, con menos seguidores que la acción o la estrategia. Además, se trata del mejor simulador del año, y eso también debería contar.

LA OTRA NOTA: 90
Gustavo

No debería hacer falta decirlo, pero por supuesto que en Micromanía valoramos los juegos por igual, independientemente del número de seguidores. En este caso, las numerosas cualidades del título están lastradas por algunos defectos en su motor físico y por una cierta escasez de novedades.

R. Lorente (autor de la review)

RollercoAster Tycoon 2

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 79

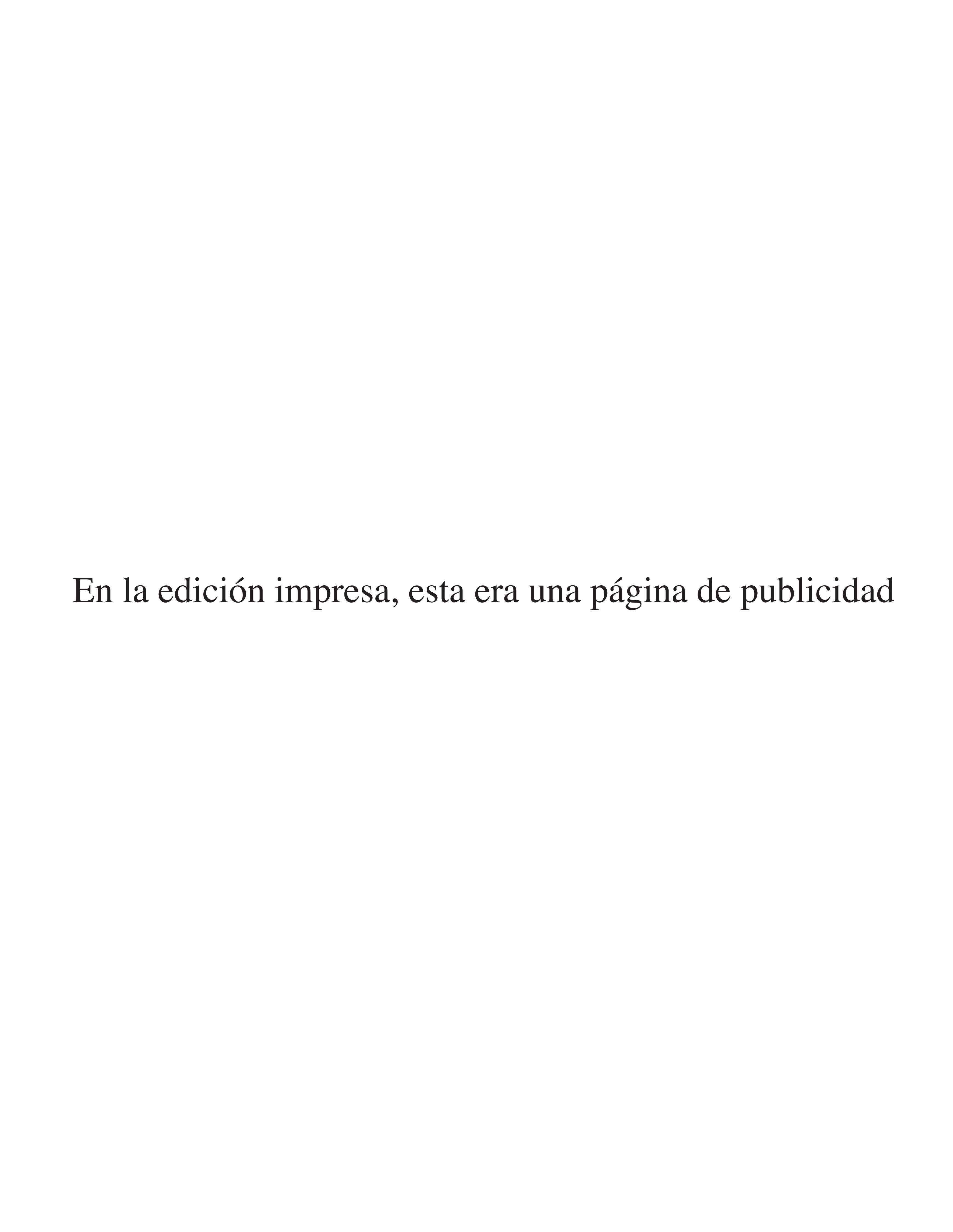
Qué mareo

@ No entiendo por qué le habéis dado una nota tan alta a «RollerCoaster Tycoon 2», un juego bastante anticuado, con unos gráficos bastante simplones y, sobre todo, muy, pero que muy aburrido.

LA OTRA NOTA: 65
Francisco García

Es cierto que los gráficos de «RollerCoaster Tycoon 2» no son nada del otro mundo, pero en un tycoon esa debe ser una consideración menor. El caso es que se trata de un juego con bastantes opciones y muy interesante, pero difícilmente vas a encontrarlo divertido si no te gustan este tipo de juegos.

A. DoPazo (autor de la review)



En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Splinter Cell

La fuerza es el último recurso

Los juegos de acción de Tom Clancy suelen ofrecer la simulación de comandos asumiendo el control de un grupo. «Splinter Cell» rompe la norma y traslada la acción a un único protagonista, con una historia propia de un guión de cine.

Primera impresión



SÍ nos gusta

- El enorme realismo, dentro de los límites de la jugabilidad.
- Las múltiples acciones que el protagonista puede llevar a cabo.
- La IA promete ser realmente buena.
- El acertado uso de las luces y sombras, que afectan a la acción.
- Los sofisticados instrumentos que maneja el protagonista.

NO nos gusta

- El sistema de menús desplegables para el inventario no nos convence.
- Las animaciones a veces parecen demasiado rígidas.
- Los requisitos mínimos se presumen muy, muy altos en la versión PC.

PRIMERA IMPRESIÓN: Uno de los grandes bombazos del año, de espectacular factura técnica.



En los últimos años, el nombre de Tom Clancy se ha asociado a un modo muy particular de interpretar la acción en los videojuegos. El creador de alguna de las novelas de "política ficción" de más éxito en el mercado editorial se pasó al sector del ocio interactivo creando su propia compañía, Red Storm, con juegos de un enfoque original en el diseño y la estructura de acción. Y sorprende que el más nuevo juego avalado por el conocido novelista dé un giro radical respecto a títulos anteriores, como «Rainbow Six» o «Ghost Recon».

«Splinter Cell» nace como el nuevo paradigma del héroe solitario en el género. Un título donde el realismo se une a una historia ¿de ficción?, donde la política de alto nivel juega sus más ocultas cartas, en operaciones especiales de guerra encubierta que nunca son oficiales, y jamás reconoce gobierno alguno.

Como un fantasma

Los juegos de acción y estrategia, más los de Tom Clancy, siempre se han destacado por una característica: una meticulosa planificación de cada paso que se da, y la combinación de realismo y acción en la ambientación. Este conjunto lleva a un solo destino: el éxito depende de lo hábiles que seamos en la infiltración silenciosa. El sigilo es la clave. Y «Splinter Cell» lleva esta máxima hasta sus últimas consecuencias.

Sam Fisher es un agente de operaciones especiales de Third Echelon, una agencia que oficialmente no existe, dependiente de la NSA (Agencia de Seguridad Nacional). Sam es, en la práctica, el último eslabón de una cadena de personajes que conforman un equipo. Estos se encargan de coordinar acciones militares que se llevan a cabo en el más estricto secreto.



¿Sabías que...

ya existen rumores –no desmentidos por Red Storm– que hablan de una segunda parte del juego, que ya estaría en pleno desarrollo?

En dichas misiones Sam, como encargado de ensuciarse las manos, lleva a cabo tareas de todo tipo; desde infiltrarse en bases militares para robar información, hasta secuestrar o eliminar personas "de alto riesgo" para los intereses nacionales de tal o cual país.

Por supuesto, si Sam cae en acto de servicio o es atrapado, su gobierno negará conocerlo, que trabaje para ellos y hasta negará que existe, si hace falta.

■ Ocultar nuestra presencia, y los resultados de nuestras "acciones" es fundamental en el juego.

■ El entorno es sumamente realista. Sí, los malos también tienen que hacerse la comida.

■ La historia del juego lleva a Sam a Georgia para averiguar el paradero de dos agentes.

Sam lo sabe y asume el riesgo de su trabajo. Es un "splinter cell". Un espía militar del más alto nivel.

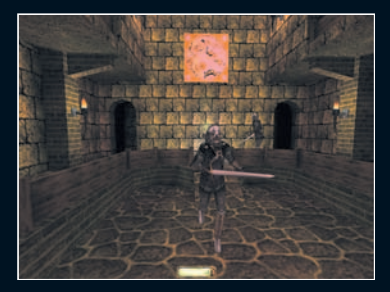
Localizar y destruir

La historia de «Splinter Cell» lleva al jugador a Georgia. La antigua república soviética es el escenario inicial de un argumento en el que Sam debe intentar averiguar el paradero de dos agentes de la CIA desaparecidos tras ser enviados al país en busca de información secreta. Aunque, de ►►

A qué se parece...



■ «Metal Gear Solid» es el referente más inmediato para la acción táctica en que se maneja a un solo personaje.


■ En «Thief» hay similitudes como la aconsejable acción de ocultar cuerpos, así como moverse entre las sombras.


■ «Rainbow Six» ofrece una ambientación parecida, y una historia de "política ficción" que se resuelve por las armas.

El entrenamiento del protagonista será un paso imprescindible para dominar todo su potencial.

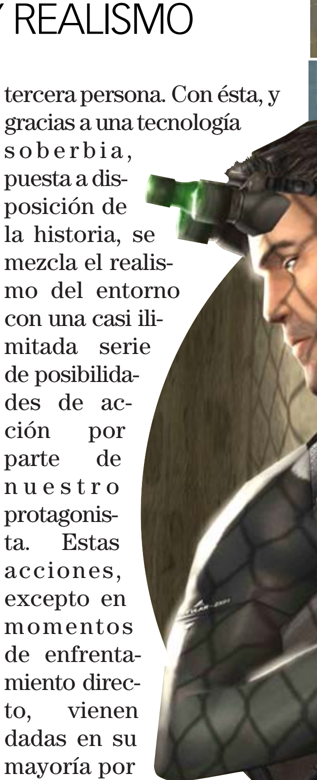
Los numerosos artilugios tecnológicos que hay a nuestra disposición nos sacarán de más de un apuro.

LA ACCIÓN TÁCTICA IMPONE SU LEY EN EL CONJUNTO, DONDE SE DAN LA MANO AMBIENTACIÓN Y REALISMO

hecho, son cuatro los países que se visitarán, con Rusia y Estados Unidos, y cerrando el "póker" con Myanmar. Nuestra misión es clara, aunque inicialmente tenemos muy pocos datos, salvo la localización del objetivo de los dos agentes. Un cuartel militar repleto de personal armado hasta los dientes, y vigilado por todo tipo de sistemas de seguridad. Puestos en antecedentes, aparecemos en Tbilisi, y comienza la acción.

Habilidad y decisiones

«Splinter Cell» parte de una premisa de diseño casi cinematográfica. A ratos es casi una aventura, por su argumento. En otro momento, la acción directa puede primar. En las más de las ocasiones, el silencio y el sigilo serán la nota dominante.
La base del diseño se afronta bajo una perspectiva en tercera persona. Con ésta, y gracias a una tecnología soberbia, puesta a disposición de la historia, se mezcla el realismo del entorno con una casi ilimitada serie de posibilidades de acción por parte de nuestro protagonista. Estas acciones, excepto en momentos de enfrentamiento directo, vienen dadas en su mayoría por el uso de aparatos electrónicos militares de vanguardia. Desde gafas de visión nocturna a cámaras espía.



Juguetes para la guerra





LOS MULTIPLES ARTILUGIOS electrónicos, amén del sofisticado armamento, son una de las claves del juego. Gran parte de la acción, y del sigilo con que tendremos que movernos, se basan en el uso de aparatos preparados para facilitarnos la vida. Bombas trampa, cámaras espía, ganzúas, bombas de humo, elementos de distracción... la lista es larga, pero será necesario aprendérsela.

LA ACCIÓN, sin embargo, no se ve forzada a esquemas rígidos donde debamos usar estos aparatos. El juego se incluye en esos raros y celebrados casos donde el jugador debe escoger lo que más le conviene en cada momento, y abre una serie de decisiones que no por diferentes pueden dejar de ser sumamente efectivas. Incluso, podemos avanzar "a lo loco", aunque no es muy aconsejable...

Decir que el motor de «Unreal Tournament 2003» es el que utiliza el juego, en este momento no es más que una anécdota pero quizá resulta algo más reseñable por cómo lo han usado en Ubi para crear «Splinter Cell». El sigilo se lleva a sus más altas cotas gracias al trabajo brutal realizado con la iluminación. Sombras y oscuridad son nuestras principales aliadas para pasar desapercibidos, y gracias a nuestros "gadgets" todo es posible.
La iluminación en el juego es clave, y el uso de sombras y luces dinámicas nos puede ayudar o perjudicar. Las acciones derivadas de



Mezcla acción y aventura según las situaciones, dentro de una estética muy cinematográfica.

Doblar una esquina en «Splinter Cell» no es tan sencillo como en los juegos de acción directa.

El enemigo no es tonto

EL USO DE LA IA en «Splinter Cell», por lo que hemos podido probar en Micromanía, es uno de los más singularmente acertados en juegos de acción táctica. Uno se espera que en estos juegos, el enemigo no se limite al típico "aquí te pillo, aquí te mato", y «Splinter Cell» parece que llevará esto a rajatabla en casi todas las situaciones comprometidas en que se pueda encontrar Sam.

LOS ENEMIGOS patrullan, esperan, se ocultan, se apoyan, se retiran, dan alarmas, utilizan el entorno y hacen, en definitiva, aquello que a nosotros mismos se nos ocurriría hacer.
Además, detectan cualquier indicio sospechoso de la presencia de un intruso, como nuestro protagonista, (objetos, un cuerpo no retirado de la vista...) por lo que conviene ocultar cualquier pista que Fisher pueda dejar en el camino.

LA TENSIÓN que se llega a respirar en ocasiones gracias a la IA es tremenda, y se puede cortar con un cuchillo. El protagonista puede usar a un enemigo como escudo humano, y forzar a un rival armada a no dispararnos. Asimismo, puede obligar, pistola en mano y brazo al cuello del enemigo, a cooperar y darnos información, aunque es bastante posible que no siempre se muestren dispuestos a colaborar sin más...

¿Sabías que...

casi todas las armas y objetos que posee el protagonista existen realmente y los usan comandos de operaciones especiales?

andar de puntillas, trepar por una tubería para pasar por encima de las cabezas del enemigo, andar en la oscuridad o guiarnos por visión térmica, usar elementos de distracción, como bombas de humo o gas, destruir las luces de una sala con una pistola con silenciador para sorprender ►►

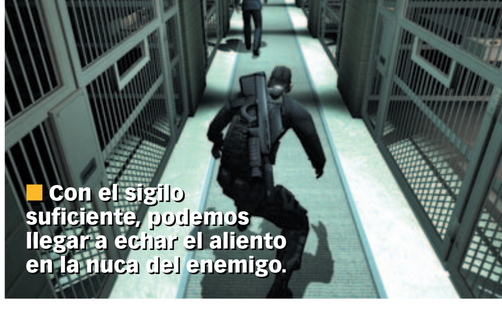
SU EXQUISITA CALIDAD TÉCNICA PASARÁ FACTURA, A BUEN SEGURO, EN CUANTO A LOS REQUISITOS MÍNIMOS

al enemigo donde tenemos más ventaja… se alían para crear una atmósfera cinematográfica recreada hasta el paroxismo de lo real, mediante una tecnología completamente apabullante.
Quizá cualquier otro motor gráfico no hubiera permitido existir a «Splinter Cell». Quizá sí. No es cuestión de entrar en ese debate. La cuestión es que gracias a esa tecnología puede existir este planteamiento.
Con todo, vemos que la habilidad y las decisiones que tan típicamente se mezclan en los juegos de acción estratégica adquieren en «Splinter Cell» una nueva dimensión.
Si hay oscuridad, podemos contar con ella como una ventaja. Si hacemos ruido, no somos hábiles, no tomamos las decisiones adecuadas, caeremos como un pajarito en la jaula, pero lo mejor es que el entorno ayuda a identificar, inmediatamente, las posibilidades que tenemos ante nosotros en todo momento. Y distintas decisiones pueden ser acertadas, sin necesidad de ajustarnos a un esquema rígido de acciones prefijadas.

Realista y jugable

Lo mejor es que «Splinter Cell» tampoco pierde de vista que es un videojuego. No estamos ante una simulación total (o casi), caso de títulos anteriores de Tom Clancy. Las aguas en las que navega la nueva producción de Ubi son más las de un «Metal Gear».
Las catorce misiones que compondrán el juego permitirán al jugador, y a Sam Fisher, desplegar toda una serie de acciones y animaciones que pese a su, en ocasiones, aparente rigidez, rezuman realismo y calidad.

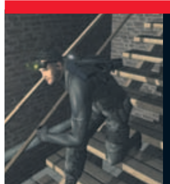
■ A veces es conveniente explorar el entorno desde ciertas posiciones… algo “diferentes”.



■ Con el sigilo suficiente, podemos llegar a echar el aliento en la nuca del enemigo.



■ La cámara de visión térmica resultará un gran aliado en multitud de ocasiones.



¿Sabías que…

con sólo una demo de tecnología, el juego ha cosechado premios de la crítica internacional, en todas las ferias de videojuegos donde ha hecho su aparición?

Trepar, otear, saltar, golpear, deslizarse por tuberías, descolgarse por cuerdas, acarrear cuerpos, sostenerse en vilo sobre las dos paredes de un pasillo, usar a un enemigo como escudo humano, etcétera son parte del repertorio de Sam.
El realismo también se ve potenciado por las virtudes del motor gráfico. Casi todo es lo que parece y casi todo es interactivo. Desde una botella a una caja. De un arma a una mesa. Si no se rompe, probablemente se pueda manipular, o coger, mover, empujar, etc. Y el uso de la física es pasmoso. Algo que pasa del simple detalle estético a la importancia en la jugabilidad con, por ejemplo, la física de telas, donde podemos ocultarnos tras unas cortinas, o disparar a través de las mismas y contemplar como se mueven con el impacto de las balas… una gozada.
Todo esto, claro, nos lleva a lo de siempre. Mucho equipo. A no ser que poseas una Xbox. En la versión para compatibles aún se notaba que el código estaba prácticamente trasvasado desde la consola. Algo que no tenía problema con el control (perfectamente adaptado al uso de teclado y ratón), pero sí con los menús de inventario, desplegables tal cual aparecen en la versión de consola, y quizá no demasiado depurados aún.
Es muy posible que la versión final del juego sólo funcione con tarjetas que incorporen T&L en hardware. La versión que hemos podido probar, con un código sin depurar, exigía un auténtico maquinón, incluyendo una señora GeForce 4, y es probable que la versión final exija de una GeForce para arriba. ¿Una exageración? Pues sí. ¿Merecerá la pena? Sería extraño que no fuera así. «Splinter Cell» va a dar mucho que hablar. Síguelo de cerca, porque es un título que no deberías perder de vista.

F.D.L.

▶En preparación: **PC, Xbox**
▶Estudios/Compañía: **UBI SOFT MONTREAL/UBI**
▶Género: **ACCIÓN TÁCTICA**
▶Localización: **Sí (textos, voces y manual)**
▶Fecha de lanzamiento: **FINALES DE ENERO**
▶Página web: ***www.splintercell.com***

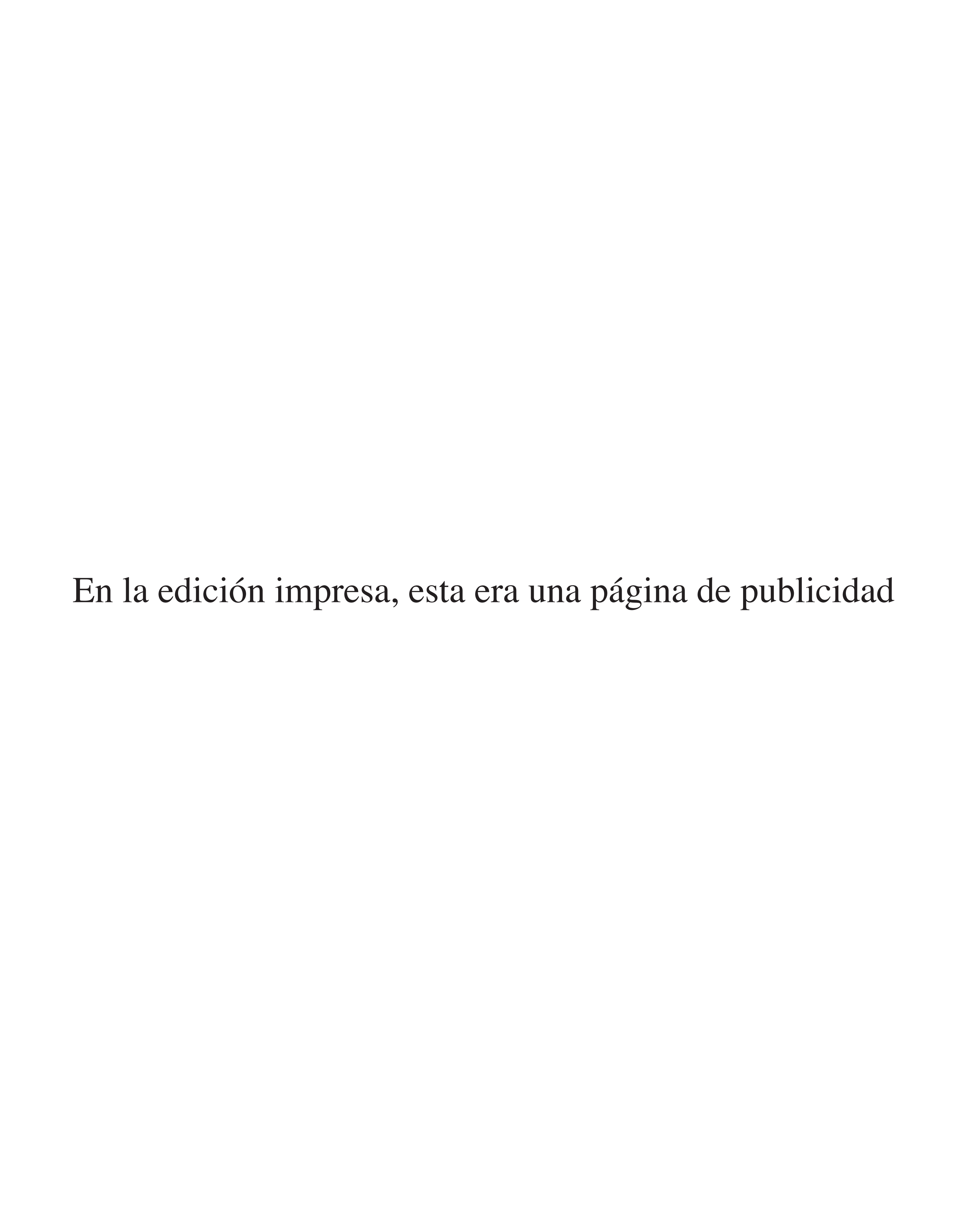
Ahora me ves, ahora no



EL SIGILO es la clave, y para sacar el máximo provecho del mismo la oscuridad es una maravillosa aliada. Así, podemos usar la cámara de visión nocturna, bien al movernos entre sombras, o para detectar al enemigo una vez hayamos apagado, aunque sea a tiros, todas las luces que haya en una habitación.



AL ACTIVAR la cámara de visión nocturna toda la acción trascurre en una gama de grises en la pantalla. Es el indicativo de que podemos ver todo, pero muy probablemente el enemigo no nos vea a nosotros. Además de esta cámara, el visor térmico tiene una función similar que nos será igualmente útil.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Sim City 4

Aventuras en la gran ciudad

Por muchos años que pasen, cuando se trata de construir ciudades la referencia sigue siendo esta longeva saga de juegos de simulación que ahora regresa con una nueva y flamante entrega.

Primera impresión


SÍ nos gusta

- El retorno de una de las series clásicas de todos los tiempos.
- La calidad alcanzada por el nuevo motor gráfico 3D.
- Las posibilidades que abre el nuevo concepto de región.
- La posibilidad de editar libremente el terreno.
- La mayor participación de los Sims en el juego.

NO nos gusta

- Las limitadas opciones de cámara desaprovechan la potencia del motor.
- Las novedades introducidas quizá resulten escasas.
- Que el interfaz se haya modificado para igualarlo al de «Los Sims».

PRIMERA IMPRESIÓN: Espectacular regreso de un clásico de todos los tiempos.

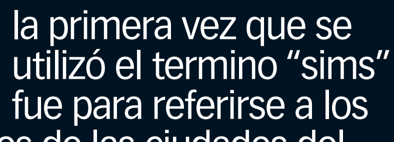


La serie de juegos «Sim City» es un clásico de los juegos para ordenador y es que con más de doce años a sus espaldas el «Sim City» original puede ser considerado oficiosamente como el precursor de todos los simuladores/tycoon que alguna vez han sido. Su revolucionario concepto de juego, que nos permite crear y gobernar una ciudad cuidando hasta el último de sus detalles, se adelantó en una década a su propia época, hasta el extremo de que se ha conservado prácticamente intacto hasta las últimas entregas de la serie sin perder apenas vigencia. En el caso concreto de «Sim City 4» este espíritu sigue presente, pero la introducción de varias novedades en el sistema de juego así como el nuevo motor 3D empleado prometen introducir un soplo de frescura en la serie.

Alcalde por un día

Nuestra misión en «Sim City 4» es realizar las funciones de un urbanista y un alcalde. Esto quiere decir que a diferencia de otras simulaciones similares, aquí nosotros no controlamos directamente a los habitantes de la ciudad, ni construimos la mayoría de los edificios, sino que lo que hemos de hacer es asignar zonas del mapa, ya sea para usos residenciales, industriales o comerciales, y dejar que los ciudadanos, denominados tradicionalmente "sims", se instalen en ellas según sus necesidades y construyan por sí mismos. A cambio, lo que sí tenemos que construir nosotros son todas las infraestructuras necesarias para el funcionamiento de la ciudad, capítulo donde se incluyen apartados tan diversos como el transporte (carreteras, autopistas, vías, túneles de metro o aeropuertos), el suministro eléctrico y de agua (centrales eléctricas y pozos y sus correspondientes redes de tuberías y postes), el orden público (comisarías y estaciones de bomberos), cultura (colegios, universidades o museos), sanidad (clínicas y hospitales) y entretenimiento (parques y jardines, zoos, estadios de fútbol, etc.). Dependiendo de cómo hayamos asignado las zonas correspondientes y, sobre todo, de qué infraestructuras hayamos construido y de dónde lo hayamos hecho, los habitantes de la ciudad responderán de una manera o de otra, creciendo o disminuyendo la pobla-





¿Sabías que... la primera vez que se utilizó el termino "sims" fue para referirse a los habitantes de las ciudades del «Sim City» original?

Si nuestra gestión es buena podemos obtener recompensas en forma de edificios especiales.

Los efectos luminosos adquieren especial importancia al caer la noche.

Para que la ciudad funcione es imprescindible tener unos bomberos eficientes.

ción e incluso adquiriendo los diferentes barrios más o menos valor en función de si tienen o no acceso y cobertura a todas las infraestructuras y servicios. Esto es importante porque para financiar el funcionamiento de la ciudad dependemos casi exclusivamente de los impuestos que paguen nuestros ciudadanos y estos a su vez dependen sobre todo del valor del barrio en cuestión. Un barrio con poco crimen, buena cobertura sanitaria y educacional y sin problemas de tráfico será un barrio rico y pagará muchos más impuestos que uno pobre.

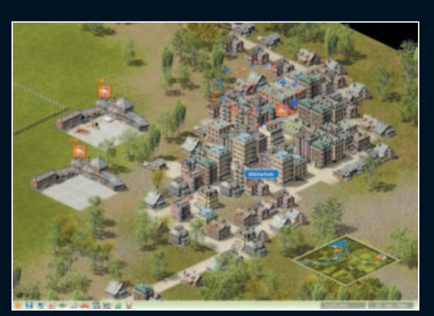
Aumentando la escala

Hasta ahora todo lo explicado es común a todas las entregas de la serie, pero «Sim City 4» además introduce algunos conceptos propios bastante prometedores. De entre todos ellos, el más destacado sin duda es el de región. Cada región es un enorme mapa dividido ▶▶

A qué se parece...



En «Emperador» también tenemos que hacer el trabajo de un alcalde en muchas ocasiones.



En «Industry Giant» también creamos zonas industriales y las comunicamos con carreteras.

EL NIVEL DE DETALLE ALCANZADO ES MUY SUPERIOR AL DE LAS ANTERIORES ENTREGAS DE LA SERIE

en parcelas, en las que podemos crear y controlar una ciudad, tal y como hemos descrito antes, y con la particularidad de que cada una de ellas se relaciona con todas las que tiene alrededor. Así, los habitantes de una ciudad pueden ir a trabajar a la de al lado si en ella hay más empleo, o los aviones pueden viajar del aeropuerto de una al de otra. Todo esto introduce un nuevo nivel de complejidad en el juego, aunque, ciertamente, el tiempo necesario para crear ciudades en todas las parcelas de una región puede ser muy, muy largo.

Afortunadamente «Sim City 4» incluye la posibilidad de copiar ciudades de unas parcelas a otras e, incluso, de descargarlas directamente de Internet, lo que en principio hará que resulte muy sencillo crear enormes regiones muy pobladas.

Otra interesante novedad en esta entrega es la actitud de los sims, que ahora toman un papel más activo en la vida de la ciudad. Así, no sólo podemos ver como huyen de un edificio en llamas para luego formar corrillo viendo a los bomberos apagar el incendio, sino que incluso podremos asignar nombres a sims específicos e introducirlos en la ciudad para recibir puntuales informes acerca de su vida, de si encuentran trabajo o vivienda y de los problemas que sufren y que, como alcaldes, tenemos que solucionar.

Por último y a petición de multitud de usuarios que lo habían estado solicitando desde hace años, antes de comenzar a jugar cada partida podremos modificar el terreno con tanta profundidad como deseemos gracias a un completo kit de herramientas que nos permiten, sin ningún tipo de limitaciones, crear valles, montañas, cañones, bosques, ríos o costas.

Gobierno regional



LAS REGIONES son la novedad más interesante de todas las que introduce «Sim City 4». El juego incluye varios de estos grandes mapas que reproducen zonas reales de la Tierra, como San Francisco o Nueva York, divididos en alrededor de sesenta parcelas que pueden acoger a otras tantas ciudades. Esto hace que sea posible crear poco a poco núcleos de población simplemente gigantescos.

LAS RELACIONES ENTRE REGIONES son, además, bastante complejas, ya que no se trata sólo de colocar ciudades unas al lado de otras, sino que lo que sucede en cada una de ellas influye de manera decisiva en las que la rodean. Así, por ejemplo, para construir un centro turístico es requisito indispensable que haya como mínimo seis ciudades en la región y que al menos cuatro de ellas sean adyacentes. Más complicado que antes.

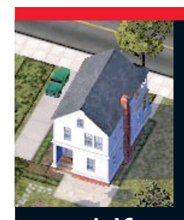


La posibilidad de editar el terreno abre la puerta a ciudades realmente originales y complicadas.

El problema de los residuos se agudiza al aumentar el tamaño de la ciudad.

Los desastres naturales son más destructivos y espectaculares que nunca.

¿Sabías que...



Will Wright, diseñador del «Sim City» original y, por supuesto, del archifamoso «Los Sims», no ha dirigido este proyecto, aunque lo ha supervisado de cerca?

3D, pero poco

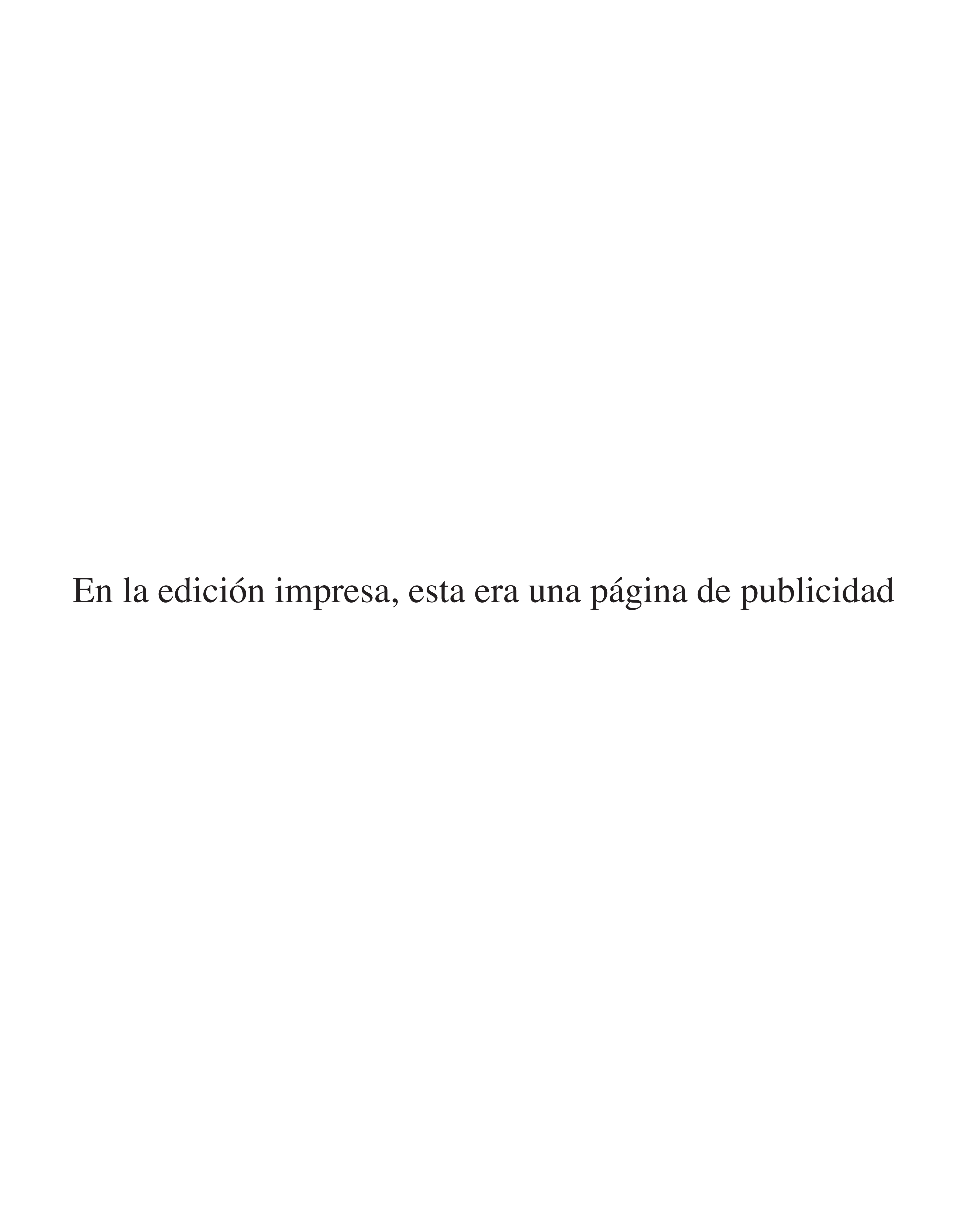
Tecnológicamente «Sim City 4» destaca sobre todo por su motor gráfico 3D que, entre otras cualidades, ofrece un nivel de detalle simplemente asombroso. Desde los muebles de jardín en los patios de las casas, hasta los policías buscando con perros a los presos fugados de las cárceles, el juego nos permite introducirnos en la vida diaria de la ciudad como ningún juego de la serie había hecho anteriormente. Además cuenta con todo un repertorio de efectos visuales que permiten, por ejemplo, la presencia de nubes que se desplazan sobre los escenarios, ballenas nadando por el mar y, especialmente, la alternancia de ciclos de noche y día, que aunque ciertamente no tienen ningún efectos sobre el juego resultan sin duda muy vistosos.

Hay que destacar, eso sí, que a pesar de que se trata de un motor tridimensional los chicos de Maxis han optado por permitir sólo cinco niveles de zoom y que la cámara se oriente únicamente hacia los cuatro puntos cardinales sin que exista libertad de giro. Esto, que consigue que el juego sea más accesible para ordenadores de gama baja, hace que su aspecto definitivo sea muy parecido al de entregas anteriores, algo que quizá puede desilusionar a algunos aficionados que esperaban a nivel gráfico un cambio mucho mayor.

En cualquier caso, no cabe ninguna duda de que las novedades introducidas en la serie son suficientes para que esperemos con impaciencia la aparición definitiva de este juego veterano, ya que si finalmente se confirman todas las buenas cualidades que apunta puede alcanzar, otra vez, un rotundo éxito.

J.P.V.

▶En preparación: **PC**
▶Estudios/Compañía: **MAXIS/EA GAMES**
▶Género: **SIMULACIÓN**
▶Localización: **SÍ (TEXTOS)**
▶Fecha de lanzamiento: **DICIEMBRE 2002**
▶Página web: ***simcity.ea.com/***


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Impossible Creatures

¿Darwinista?

La ciencia ficción, con la ingeniería genética como telón de fondo, es la base de este título que aúna los componentes más clásicos de la estrategia en tiempo real con una gran originalidad y una historia realmente atractiva.



Primera impresión



SÍ nos gusta

- Un argumento bastante original.
- Interfaz logrado e intuitivo.
- La combinación de una buena historia y frenética acción estratégica.
- Un motor gráfico muy potente.
- El estilo de cómic aplicado a las secuencias de presentación.

NO nos gusta

- El apartado de las cámaras.
- Las características de algunas unidades no parecen muy relevantes.
- Las posibilidades estratégicas tardan mucho en aparecer en la acción del juego.

PRIMERA IMPRESIÓN: Original, atractivo y adictivo. Es Realmente muy interesante.

BUENO REGULAR MALO

El cada vez más saturado mundo de la estrategia en tiempo real, sigue deparando sorpresas que resultan vistosas y agradables. «Impossible Creatures», traída al alimón por Relic Entertainment y Microsoft, puede ser una de esas sorpresas que, en pocas semanas, llegará hasta el aficionado al género, en su versión final.

Un viaje en el tiempo

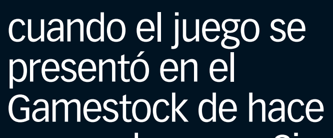
La historia que desarrolla el juego, a lo largo de las quince misiones que lo componen, nos lleva a la década de los treinta del pasado siglo XX. Esta trama combina ciencia ficción –donde la genética tiene un papel preponderante–, un toque de aventura considerable, contando la historia de Rex Chance, el protagonista del juego, y un mucho de acción estratégica en la línea más "clásica" de títulos como «C&C» o cualquier «Warcraft». El conjunto, sin embargo, puede superar a las partes por separado, ya que en la práctica la profundidad de cada una de ellas es más de la que parece a simple vista.

Rex Chance, nuestro héroe, se ve envuelto en una oscura trama en la que debe buscar a su padre, un científico desaparecido cuando Rex no era más que un chaval, en unas exóticas islas del Pacífico. La historia contará como cierta tecnología descubierta por aquel parece haber caído en malas manos, peligrando el futuro de la humanidad entera. Rex tendrá que ponerse manos a la obra, "desfacer" entuertos, acabar con los malos y, de paso, llevarse a la chica… Sí, no es la repanocha en cuestión de argumentos innovadores, pero la puesta en práctica ya es otra cosa, por lo que hemos podido jugar de este «Impossible Creatures».

El meollo de «Impossible Creatures» se empieza a conocer al poco de comenzar el juego. Una serie de experimentos han desembocado en la posibilidad de combinar características genéticas de distintos animales, creando razas híbridas de criaturas que obedecen ciegamente las órdenes de su creador, seamos nosotros o el enemigo.

Estas criaturas cuentan con habilidades especiales, resultantes de esta ingeniería genética, que en el origen de cada especie parecen impensables, o imposibles,

¿Sabías que...



cuando el juego se presentó en el Gamestock de hace dos años su nombre era «Sigma. The Adventures of Rex Chance»?

■ ¿Puede un gorila volar? La evolución de las especies se pone patas arriba en «Imposible Creatures».

■ La recolección de carbón se hace más fácil para el jugador, gracias a la ayuda de trabajadores especializados.

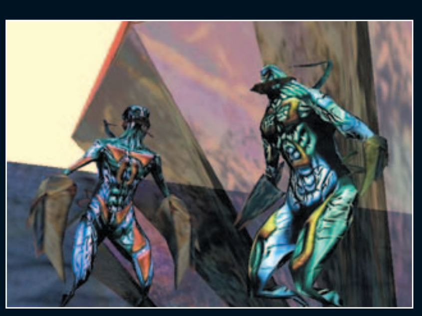
■ Podremos crear armadas casi ilimitadas de animales surrealistas alterados genéticamente.

como muy bien afirma el título del juego: gorilas y ballenas que vuelan, tigres acuáticos, híbridos de hiena y rana, por ejemplo… Así, nos topamos con una acción estratégica basada en las posibilidades casi ilimitadas de estas combinaciones genéticas, creando armadas de animales surrealistas de principio a fin, y donde la imaginación, junto con algo de habilidad, nos permiten disfrutar de batallas en las que sale a relucir todo el potencial ofensivo y defensivo de tan grotescos seres. Nuestras especies mutantes podrán lanzar descargas eléctricas, hacer gala de una fuerza casi sobrenatural, entablar batallas acuáticas o aéreas, esconderse bajo tierra, hacerse translúcidas… Todo aquello, o casi, que podamos imaginar, tendrá cabida en «Impossible Creatures».
Como premisa para un juego de estrategia es, desde luego, de lo más original. Además, parece que no nos veremos excesivamen- ►►

A qué se parece…



■ Cualquiera de la serie «Command & Conquer» es la referencia en recoger recursos y producir unidades.



■ En «Evolva» el tema de la modificación genética también era la base del diseño de la acción.

COMBINA ELEMENTOS DE LA ESTRATEGIA MÁS CLÁSICA CON ASPECTOS MUY ORIGINALES EN SU DISEÑO

te limitados a la hora de dar rienda suelta a nuestra imaginación. No sólo podremos combinar esas habilidades especiales en nuestros seres mutantes, sino que incluso podremos variar su aspecto físico a voluntad. Más al gusto del consumidor, casi imposible, como nuestras criaturas.

Una Animalada Total

Las verdaderas legiones de animales que se pueden crear en «Impossible Creatures» solamente encuentra una limitación, la que ponen los recursos que hemos de gestionar. Como en los grandes clásicos de la estrategia, estos recursos se reducen a dos: carbón y electricidad. Con ellos, y con la ayuda de la investigación para mejorar nuestras infraestructuras, crearemos unidades animales, unidades recolectoras y edificios. A partir de aquí, plantear la mejor táctica para cada misión es cosa nuestra.

Muchos puntos conocidos para el aficionado a la estrategia se encuentran en el desarrollo de cada misión: niebla de guerra, conquista de ciertas partes del mapa, creación de escuadrones, mejora de edificios… La cuestión es que el original diseño de todo ello hace de «Impossible Creatures» un perfecto combinado de lo bueno conocido en el género y de innovación, al menos en el aspecto visual.

Y aquí sí conviene hacer mención al motor gráfico del juego, ya que sin tratarse de una revolución tecnológica, sí está perfectamente optimizado para las necesidades del juego. Consigue un enorme detalle en escenarios y unidades, gestiona perfectamente un gran número de éstas, incluso si el equipo no es demasiado potente, y permite que la imaginación de los artistas gráficos de Relic apenas tenga limitaciones. Estos han creado un mundo que combina realidad y fantasía de forma espectacular.

Pero, en la primera versión jugada, no es menos cierto que hay detalles que aún no parecen estar totalmente perfilados. El primero, que tiene bastante que ver con el interfaz de usuario, se refiere a la gestión de cámaras, no totalmente conseguida aún. Para usar ciertas perspectivas hay que estar jugando con el ratón y el teclado de forma simultánea, lo que puede hacer perder cierta concentración en el control de las unidades.

Por otro lado, nos topamos con que las grandes posibilidades derivadas del uso estratégico de las unidades mutantes tarda bastante en aparecer. Las primeras criaturas disponibles resultan, quizá, demasiado simples y se tarda en avanzar.

Grandes posibilidades

No nos olvidemos, antes de terminar, de las posibilidades que pueden surgir de las opciones multijugador en «Impossible Creatures». Más que innovadoras, resultan tremendamente atractivas, ya que tan audaz diseño de las unidades puede ofrecer batallas de lo más espectacular. Incluso más que en la campaña, cuyo potencial realmente se encierra en la combinación de la fantástica historia, contada a través de secuencias cinemáticas, y un fuerte apoyo en el diseño de personajes humanos y mutantes.

«Impossible Creatures» es un título que aparece con un fuerte atractivo y cierta capacidad de innovación en el mundo de la estrategia. Y, en breve, veremos si cumple con las posibilidades que se le presumen tras ver esta primera versión.

F.D.L.

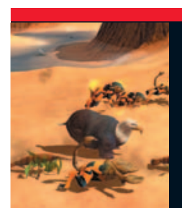


Los combates multitudinarios entre criaturas de aspecto surrealista resultan tremendamente espectaculares.

Algunas de las criaturas poseen habilidades especiales, como el desplazamiento subterráneo.

Las unidades acuáticas también pueden poseer habilidades de criaturas terrestres.

¿Sabías que...



Relic asegura que el giro que ha dado con este proyecto, respecto a su anterior trabajo, «HomeWorld», se debió a las escasas ventas de éste?

¿Qué diría Darwin?

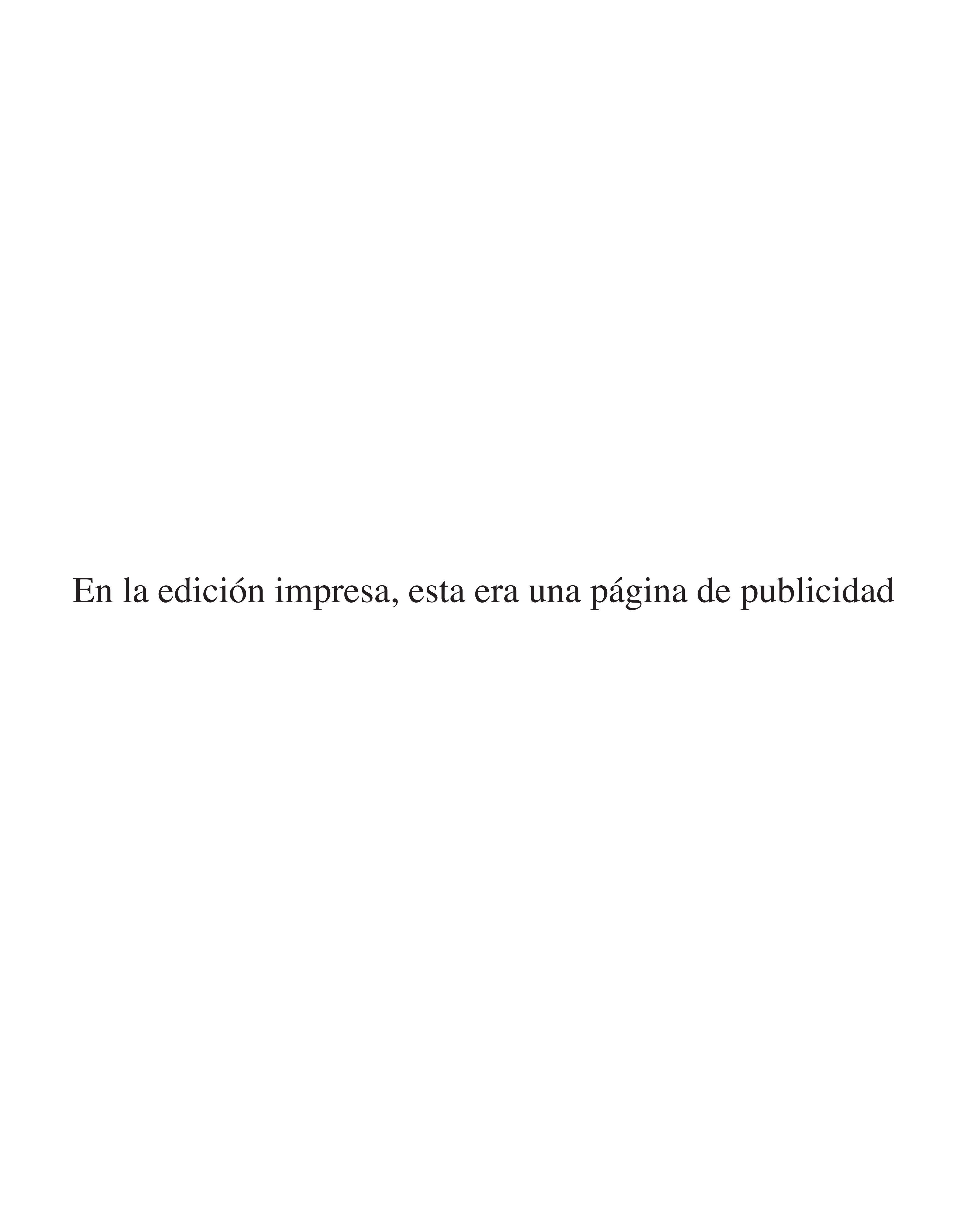
EL DISEÑO de las unidades en «Imposible Creatures», aunque aparentemente parece cuestión de azar, responde a un profundo estudio previo de las características principales de los animales "básicos" que se ponen a disposición del jugador.



EL NÚMERO de combinaciones es muy elevado, aunque las habilidades principales se reducen a un número no muy alto, lo que permite al jugador poder controlar los resultados de las combinaciones genéticas muy rápidamente.

LOS RESULTADOS que se dan de esa combinación, sin embargo, pueden deparar sorpresas de todo tipo al jugador. A veces podemos conseguir unidades muchísimo más poderosas de lo que en principio se podía esperar al iniciar la mezcla. En este juego, como veréis, abundan las sorpresas por todas partes.

- En preparación: **PC**
- Estudios/Compañía: **RELIC ENTERTAINMENT /MICROSOFT**
- Género: **ESTRATEGIA**
- Localización: **SÍ**
- Fecha de lanzamiento: **FEBRERO 2003**
- Página web: ***www.relic.com/product/impossiblecreatures***


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Will Rock
La tierra tiembla a su paso

Llega un nuevo juego de acción en primera persona ambientado en un mundo lleno de dioses y bestias mitológicas, con una tecnología espectacular que exprime todo el jugo de nuestras tarjetas gráficas.

Primera impresión



SÍ nos gusta

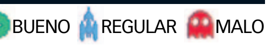
- Enfrentarnos con seres mitológicos muy conocidos.
- El sistema de fragmentación en tiempo real para objetos y personajes.
- La calidad de los efectos especiales referentes a las armas.
- La espectacular apariencia de todos los enemigos.
- La belleza de algunos escenarios, sencillamente monumental.



NO nos gusta

- El argumento es casi inexistente y un tanto ridículo.
- La escasa dificultad de la mayoría de los puzzles.

PRIMERA IMPRESIÓN: Un juego recomendable para todos los fans de la acción.



Si te gustan los juegos de acción directa no debes perderte «Will Rock», un nuevo arcade en perspectiva subjetiva que verá la luz a principios de año. Sus creadores han querido hacer un juego divertido y excitante, en el que solamente debemos preocuparnos por avanzar y matar a todo lo que se mueva. Los diseñadores han querido diferenciar el producto a base de tecnología, aprovechando toda la potencia de nuestras tarjetas gráficas.

Nuevo héroe de acción

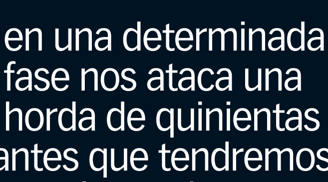
William Rockwell, administrativo de profesión y ejemplar padre de familia, encuentra un viejo diario escrito por su abuelo, que fuera un renombrado arqueólogo. Poseído por el espíritu de Titán, decide cambiar su nombre por el de Will Rock (algo así como "te estremecerá") y abandonar su apocada vida para dedicarse a buscar fastuosos tesoros bíblicos. La acción está servida porque, aunque conocemos la localización exacta de estos tesoros, están custodiadas por un ejército de criaturas mitológicas. Afortunadamente, y sin que él lo sepa, su alma ha sido poseída por el desafiante dios Titán, que le ayudará en tan homérica odisea.

Encontramos en «Will Rock» doce niveles individuales, repartidos en tres ambientes distintos (la antigua Grecia, la China clásica y la Rusia del medievo), así como una colección de mapas exclusivos para multijugador. En cada fase podremos visitar colosales entornos (cuevas, colinas, valles, mazmorras, coliseos, la cima del Monte Olimpo…), decoradas con una mezcla de arquitectura y ornamentos propios de la época, y elementos imaginarios. Se ha evitado repetir texturas, para hacer que todas las fases parezcan muy diferentes entre sí.



Uno de los alicientes del juego es la inclusión de un arsenal exclusivo. Nos veremos las caras con 25 enemigos distintos, algunos tan poderosos que tendremos que usar armas especiales para masacrarlos. Buenos ejemplos son la ballesta incendiaria, el rifle de ácido o la pistola de Medusa, capaz de convertir en piedra a un enemigo.

Los creadores de «Will Rock» han fabricado un motor propio (el "Saber 3D") que implementa las más modernas técnicas en tiempo real. Se incluye una tecnología de fragmentado



¿Sabías que... en una determinada fase nos ataca una horda de quinientas ratas gigantes que tendremos que eliminar sin ayuda?

La pistola de medusa puede petrificar a nuestros enemigos en segundos, pero su munición escasea.

Los mapas de reflexión elevan la espectacularidad de los escenarios.

La fragmentación de objetos puede tener fines estratégicos.




En «Serious Sam», el objetivo es matar hordas interminables de enemigos, que nos acosan.


En «Age of Mythology» manejamos y peleamos contra todo tipo de seres míticos.

en tiempo real (aplicable a personajes, objetos e incluso paredes), que permite que los distintos cuerpos se rompan en porciones asimétricas, que posteriormente rebotan según cálculos físicos muy exactos.

Otra característica novedosa son los mapas de reflexiones, aplicados sobre superficies pulidas y espejos que, a pesar de exigir una gran potencia de proceso, aportan gran espectacularidad a los escenarios. «Will Rock» es un juego pensado para los aficionados a juegos como «Serious Sam». Acción directa y una tecnología apabullante.

I.C.C.

- En preparación: **PC**
- Estudios/compañía: **SABER INTERACTIVE / UBI SOFT**
- Género: **ACCIÓN**
- Localización: **SIN CONFIRMAR**
- Fecha de lanzamiento: **PRIMER TRIMESTRE 2003**
- Página web: ***www.saber3d.com***

Ufo: Aftermath

Esta invasión me suena

La combinación de estrategia y rol tiene su primer referente en los juegos por turnos de hace casi una década. Directamente de ellos bebe también este juego, aunque en su caso la "influencia" quizá pueda resultar excesiva.

Primera impresión

SÍ nos gusta

- La revisión de un título mítico.
- La ambientación que proporciona el motor 3D.
- La enorme variedad de armas y tecnologías por descubrir.
- La combinación de gestión, investigación y combate.

NO nos gusta

- Que el parecido con «X–COM» sea tan exagerado.
- El sistema de turnos simultáneos puede estar algo desfasado.
- La práctica ausencia de ideas propias originales.
- El modelado de personajes y alienígenas todavía está por depurar.

PRIMERA IMPRESIÓN: Un título muy poco original, sin apenas ideas propias.



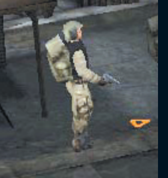
BUENO REGULAR MALO

Si hablamos de un juego en el que pequeños grupos de soldados combaten contra alienígenas, mientras desarrollan nuevas tecnologías y armamento y todo ello con un sistema de juego por turnos, los más veteranos del lugar pensarán sin duda en la mítica serie «X-COM». Sin embargo estamos describiendo «UFO: Aftermath», un juego tan similar al clásico de Mythos Games que podría ser su continuación, pero que sorprendentemente, no lo es.

Idas y venidas

La historia de «UFO: Aftermath» es, cuando menos, rocambolesca, y es que hasta la fecha el juego ya ha tenido tres nombres diferentes y ha pasado por las manos de dos compañías desarrolladoras. En un principio el juego iba a llamarse «Dreamland Chronicles: Freedom Ridge», iba a ser una especie de «Rainbow Six» con alienígenas y lo iba a desarrollar Mythos Games. Sin embargo, por motivos que no han trascendido, Mythos abandonó el proyecto y éste acabó recayendo en Altair, una joven compañía checa. Estos cambiaron el nombre del juego a «UFO: Freedom Ridge» y luego a «UFO: Aftermath» y volvieron a diseñarlo partiendo de cero, con un nuevo argumento y sistema de juego.

Finalmente «UFO: Aftermath» estará ambientado en una Tierra devastada por una ataque extraterrestre en el que los escasos supervivientes luchan contra los alienígenas por el control del planeta. Nuestra misión es construir una base en la que entrenar a un equipo de soldados para realizar misiones de incursión mientras investigamos la tecnología alienígena para construir armas y equipo cada vez más poderosos. El juego está dividido en dos partes claramente diferenciadas, una en la que gestionamos nuestra base y supervisamos toda la superficie de la Tierra en busca de extraterrestres y otra en la que entramos cuando se nos informa de un avistamiento y mandamos uno de nuestros escuadrones para acabar con los aliens. Cuando esto sucede el juego pasa a una vista 3D en tercera persona y adopta un sistema de turnos simultáneos. El número de misiones de este tipo es variable, pero en una campaña completa puede alcanzar el centenar aun-



¿Sabías que... estaba previsto que tuviera también una versión de PS2, pero con el cambio de desarrolladora esta versión fue desestimada?

La ambientación del juego reproduce una Tierra devastada por un holocausto mundial.

A cada misión podemos enviar un equipo formado siete soldados.

En la vista global podemos explorar todo el planeta en busca de alienígenas.



A qué se parece...



Su sistema de juego por turnos resulta muy similar al de toda la serie «Fallout».



«X-COM: Enforcer» derivó hacia la acción, pero su argumento también es muy parecido.

que, eso sí, no es obligatorio emprenderlas todas.

Técnicamente el juego utiliza un interesante motor tridimensional con total libertad de cámara y que, en las partes que hemos podido examinar, garantiza una estupenda ambientación postnuclear gracias al uso de unos efectos luminosos muy adecuados Desgraciadamente, salvo por este motor, el juego resulta tan terriblemente parecido al inolvidable «X-COM» que resulta difícil pronosticar sí conseguirá salir de su alargada sombra. La respuesta la tendremos dentro de poco con la aparición de la versión definitiva.

J.P.V.

En preparación:
PC
Estudios/compañía:
ALTAIR/VIRGIN
Género:
ESTRATEGIA/ROL
Localización:
CASTELLANO
Fecha de lanzamiento:
15/03/2003
Página web:
www.ufo-aftermath.com







SPLINTER CELL

«Splinter Cell» es el más original título dentro de la habitual línea de diseño de las producciones de Red Storm, entrando de lleno en el campo de la acción individual, algo poco común en las mismas.



RAVEN SHIELD

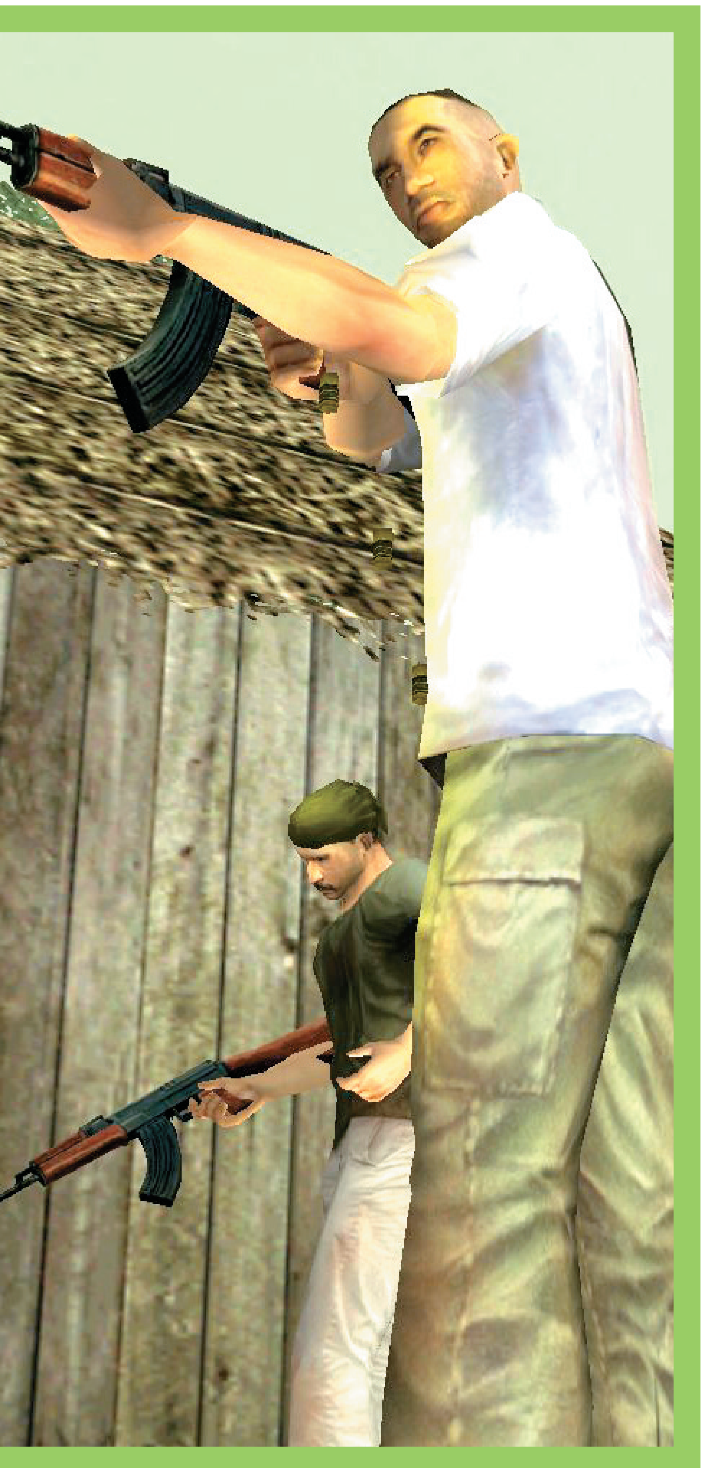
El completo asesoramiento y supervisión del diseño de **«Raven Shield»**, por parte de profesionales de la policía de Los Ángeles, permite asegurar que el nuevo juego de Red Storm ofrecerá un nivel de realismo inusitado en todas sus misiones, en lo que se refiere a tácticas y métodos de asalto.



LOS PLANES SECRETOS DE TOM CLANCY

Descubrimos los nuevos proyectos de Red Storm

Según las novelas de Clancy, todo está lleno de conspiraciones y terroristas. Tanto peligro da para muchos juegos, como demuestra el trío de ases que Red Storm nos tiene preparado





ISLAND THUNDER

La realista ambientación que ofrecía **«Ghost Recon»** se mantiene intacta en **«Island Thunder»**, aunque sustituyendo los bosques por junglas y añadiendo nuevos efectos.

Estamos en una época de conquista. Numerosas batallas encarnizadas se suceden desde hace años, implicando a los principales países occidentales, incluyendo Japón. Traiciones, alianzas, cambios de bando, nuevos contendientes... Cualquier estrategia es válida para salir victorioso. ¿Hablamos de la Tercera Guerra Mundial? ¿La penúltima amenaza terrorista? No. Es, sencillamente, la descripción del mercado de los videojuegos. Las consolas buscan su sitio, las compañías de PC no quieren perder comba. Microsoft compra Rare, Square hace las paces con Nintendo; Peter Molyneux apuesta por Xbox, pero no quiere decir adiós al PC. LucasArts sí lo dice -a medias- pero sus títulos consoleros sólo reciben varapalos... En el ojo de este huracán, se encuentra Red Storm. O más bien deberíamos decir Tom Clancy, su fundador. Un tipo listo, muy listo, que tras vender 80 millones de libros, recaudar millones de euros con sus películas, y conquistar el mercado de PC, inicia el asalto de las consolas con «Ghost Recon» para Xbox, PS2 y Gamecube. Y esto es sólo el principio...

SPLINTER CELL

Tras el éxito mundial de «Ghost Recon», el próximo juego de la factoría de Tom Clancy marca un antes y un después en la biografía del escritor. Para empezar, no ha sido desarrollado por Red Storm, sino por Ubi Montreal, con el asesoramiento del propio Clancy. Es también el primer juego que aparece antes en las consolas que en PC: La versión para Xbox ha recibido puntuaciones desmesuradas, y ya es considerado el mejor juego de esta consola. A finales de ▶▶

Primera impresión

SÍ nos gusta

- Que todos los juegos salen tanto para PC como para consola.
- Que no haya que depender de comandos manejados por el ordenador para jugar a «Splinter Cell».
- La importancia que Tom Clancy le sigue dando al modo individual en el género de la acción.

NO nos gusta

- Todos los títulos están ambientados en el mismo periodo militar.
- Parece que ya no hay vida más allá de la simulación táctica
- La ausencia de un modo multijugador en «Splinter Cell».
- «Raven Shield» no parece que tendrá excesivas novedades diseño.

RED STORM. PASADO Y PRESENTE

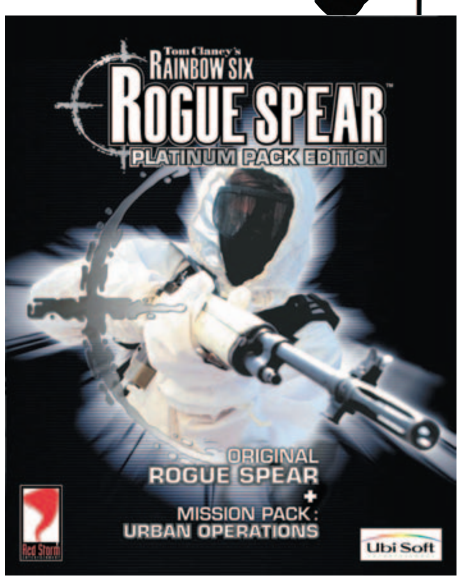


Desde su fundación en 1996 por el escritor Tom Clancy, la compañía Red Storm -llamada así en honor a una de sus novelas, "Tormenta Roja"- se ha ganado un merecido hueco en el mundo de los videojuegos, al acuñar un nuevo género: la simulación táctica.

Si hay algo de lo que no se puede acusar a **Red Storm,** es de falta de perseverancia; muy al contrario, sorprende que todos sus juegos estén ambientados en el mismo período militar, y pertenezcan al mismo género, que la propia compañía ayudó a crear con sus primeros juegos. Precisamente, su primer título, **«Rainbox Six»** (1998), acuñó el término "una bala mata", que lo alejaba de los clásicos arcades que se estaban haciendo en aquellos momentos. Desde entonces, sus continuaciones e infinitas expansiones, como **«Rogue Spear»** (1999), **«Urban Operations»** (2000), **«Cover Ops»** (2000), o **«Ghost Recon»** (2001) comparten un sistema de juego dividido en dos fases: planificación de la misión, y ejecución de la misma por parte de varios comandos perfectamente coordinados, que luchan contra terroristas, dictadores o traficantes de drogas. Una filosofía ganadora -más de 7 millones de juegos vendidos- que se rompe con **«Splinter Cell»** y sus otros futuros lanzamientos.







TOM CLANCY: EL INVENTOR DEL TECNO-THRILLER





EN LA DÉCADA DE LOS OCHENTA, TOM CLANCY ERA UN ANÓNIMO VENDEDOR DE SEGUROS aficionado a la historia naval, que se ganaba la vida en Maryland (Estados Unidos). Siempre había deseado escribir una novela, así que, ni corto ni perezoso, en 1984 se presentó ante un editor y consiguió la financiación necesaria para **"La Caza del Octubre Rojo".** Su éxito de ventas fue fulgurante, después de que el presidente Ronald Reagan la definiera como "la historia perfecta". Con este libro Clancy acuñó el término "tecno-thriller", que consiste en idear historias de ficción política, que responden a la pregunta: "¿Qué pasaría sí...?". Todas sus novelas, del renombre de **"Tormenta Roja", "Juego de Patriotas", "Peligro Inminente", "Deuda de Honor" o "Pánico Nuclear"** se han convertido en películas y muchas de ellas, como **"La Caza del Octubre Rojo"** o la reciente **"Pánico Nuclear",** en juegos de ordenador.



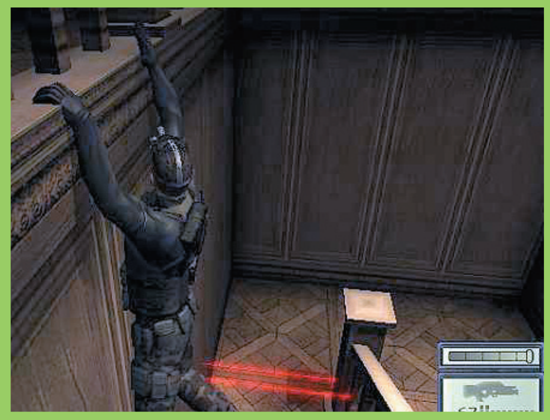
LOS PLANES SECRETOS DE TOM CLANCY

LAS APUESTAS POR LAS CONSOLAS

El éxito de los juegos de Red Storm en el mundo del PC no podía pasar desapercibido para el sagaz escritor, que ha venido extendiendo sus objetivos al mundo de las consolas; un campo que, en la teoría, no se vislumbraba como el más idóneo para el peculiar diseño de acción que ofrecen los juegos de su compañía.

Desde 1999, con la publicación de **«Rainbow Six»** para la PlayStation de Sony, Red Storm se ha comprometido abiertamente a publicar sus juegos en formato PC y consola. Este primer título, sin embargo, fue toda una adaptación, más que una simple versión, pues en esencia se convirtió en un "shooter" de los de toda la vida. Las siguientes versiones, para **Nintendo 64 y Gameboy Advance,** sin embargo, respetaban el formato original de PC, algo bastante inusual cuando el proceso de crear una versión tiene su origen en los compatibles. La peculiar concepción de los juegos de **Red Storm,** a priori no se suele interpretar como el ideal para los usuarios de consola, más habituados a una acción más directa, dejando algo de lado la vertiente estratégica. Pero el éxito obtenido en todo el mundo indicaba claramente que la idea no debía ser tan descabellada, como parecía a priori.







Enero, hará su aparición la versión PC. La otra novedad es el abandono del modo cooperativo: el jugador no maneja a un grupo de comandos, sino a un único y letal agente especial, Sam Fisher, conocido con el nombre de "splinter cell" (célula astilla). Los "splinter cells" están obligados a matar antes de que alguien descubran su existencia. A lo largo de 14 misiones con más 100 personajes en cuatro países diferentes, Sam Fisher comenzará infiltrándose en una base de la República de Georgia, pero pronto descubrirá una conspiración que implica a la propia CIA.

VER, OÍR... Y HACER CALLAR

La mejor forma de definir «Splinter Cell» sería decir que se trata de una mezcla de «Metal Gear Solid» y «Thief». Pero eso no sería hacer justicia a un título que los supera con claridad. Básicamente, estamos ante un juego de infiltración: una sola bala puede acabar con la vida de Sam, así que tendrá que apañárselas para no ser detectado por nadie. Los enemigos tienen un cono de visión y ruido que detecta cualquier movimiento extraño, motivando distintas reacciones: desde la simple investigación curiosa, hasta la activación de una alarma. La grandeza de «Splinter Cell» radica en la sabia combinación de tres factores que proporcionan una experiencia única: el entorno, los movimientos de Fisher y los "gadgets". Gráficamente, el juego destaca por los efectos lumínicos volumétricos: Fisher será invisible en una zona de sombra, por lo que deberá apagar las lámparas para avanzar sin ser detectado. Entonces podrá usar sus gafas de visión termal o nocturna, y esquivar a los enemigos sin ser visto por los guardias.

TRAS VENDER 80 MILLONES DE LIBROS, RECAUDAR MILLONES CON SUS PELÍCULAS, Y CONQUISTAR EL MERCADO DE PC, TOM CLANCY INICIA LA AVENTURA MULTIPLATAFORMA

Si esconderse en las sombras no es suficiente, tendrá que recurrir a una enorme variedad de movimientos de todo tipo, en los que se incluyen acciones como desplazarse por tuberías o escalar paredes. Como último recurso, tiene a su disposición decenas de utensilios tan espectaculares como unas cámaras-bala que puede disparar con la pistola para observar cualquier posición avanzada; cámaras de fibra óptica que se introducen por debajo de las puertas y pueden lanzar gases; bombas de humo, "juguetes" que distraen al enemigo, y otras sorpresas.

RAVEN SHIELD

La apuesta de «Splinter Cell» es muy fuerte, pero Tom Clancy no quiere renegar de sus orígenes, y por eso ha puesto a trabajar a Red Storm en la tercera parte de «Rainbow Six», bautizada con el nombre de «Raven Shield». Más que una revolución, «Raven Shield» es una evolución de su mítico predecesor, que ya tiene cuatro años de antigüedad. Las premisas son las mismas: manejamos una escuadra Rainbow de agentes especiales a lo largo de 15 misiones ambientadas en Londres, el Caribe y Egipto, en donde tendrán que frustrar el atraco a un banco, detonar una bomba, rescatar rehenes, y otras acciones típicas de la saga. ▶▶

MEJOR SOLO QUE MAL ACOMPAÑADO

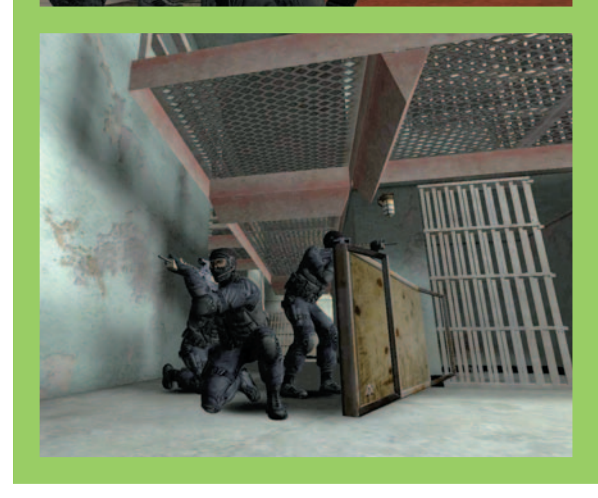
La principal novedad de «Splinter Cell» es que, por vez primera en un juego de Tom Clancy, el jugador maneja a un único agente especial. Sam Fisher podrá recorrer una pared colgado de una viga, como una araña; agarrar al enemigo por el cuello para sacarle información, obligarle a hacer algo o sencillamente, usarlo como escudo humano; quedar suspendido en un pasillo estrecho sujeto por ambas piernas, haciendo palanca en cada pared, mientras dispara al contrario o se aprovecha de la altura para lanzar una patada; disparar por detrás sin necesidad de asomar el cuerpo, a salvo tras una esquina; y un sinfín de acciones más, que nos permiten acometer una misión de mil formas diferentes cada vez.



LOS PLANES SECRETOS DE TOM CLANCY







Antes de cada misión, habrá que elegir a los hombres y su armamento, además de planificar el asalto. Los más impacientes podrán usar un plan prefijado. Con ayuda de más de 50 armas diferentes y decenas de "gadgets", la variedad está asegurada.

Con «Raven Shield», Red Storm intenta aplicar esta vieja fórmula a las máquinas de nueva generación. Gracias al motor de «Unreal 2», los escenarios son mucho más detallados, y están dotados de efectos de niebla, humo e iluminación volumétrica, que influyen en las misiones.

También se han incluido mejoras en el desarrollo, desde algo tan sutil como poder ver el arma en pantalla, hasta el espectacular medidor del pulso de los enemigos. Si el ritmo cardíaco del contrario es elevado, significa que está nervioso: tendrá peor puntería, pero no dudará en asesinar a los rehenes si se ve acorralado por la policía.

El nuevo menú de órdenes conjuntas, heredado de «Pánico Nuclear», permite ordenar a la escuadra abrir la puerta y lanzar granadas de humo, evitando arriesgar la vida del líder. También es posible abrir la puerta gradualmente, con la rueda del ratón, para evitar trampas o espiar sin ser vistos. La mayor novedad en el desarrollo es la posibilidad de asomar la cabeza por una esquina y disparar exponiendo una mínima parte del cuerpo. El juego estará disponible para PC durante el mes de febrero.

LA GRANDEZA DE «SPLINTER CELL» RADICA EN LA SABIA COMBINACIÓN DE TRES FACTORES: EL ENTORNO, LOS MOVIMIENTOS DE FISHER Y LOS "GADGETS"

ISLAND THUNDER

La última bala en la recámara de Red Storm es la segunda expansión de «Ghost Recon». En esta ocasión, el grupo de élite debe viajar a Cuba, en el año 2009, para ayudar en la democratización de la isla. Fidel Castro ha muerto, pero las primeras elecciones en 50 años están amenazadas por los barones de las drogas. El escuadrón Ghost tendrá que combatir a los narcos y a los rebeldes en todo tipo de escenarios.

"Si no está estropeado, no lo arregles", reza el viejo dicho, que Red Storm ha aplicado a rajatabla. «Island Thunder» no aporta mejoras significativas al juego original en el que se basa. Tan sólo cabe destacar una optimización de los efectos atmosféricos, nuevas armas y vehículos, y la posibilidad de trasladar a las tropas en helicóptero.

CON PASO FIRME

Este breve repaso a los tres futuros lanzamientos de Red Storm/Ubi Soft, cubren tres sectores anhelados por cualquier compañía: la ampliación de un éxito, la continuación de un clásico, y la confirmación de un bombazo. Auguramos un próspero año 2003 para este prolífico binomio, a no ser que la Tercera Guerra Mundial o una alianza ruso-china acabe con el mundo... Pero eso sólo ocurre en las novelas de Tom Clancy... ¿O no?

J.A.P.



TODO POR EL REALISMO

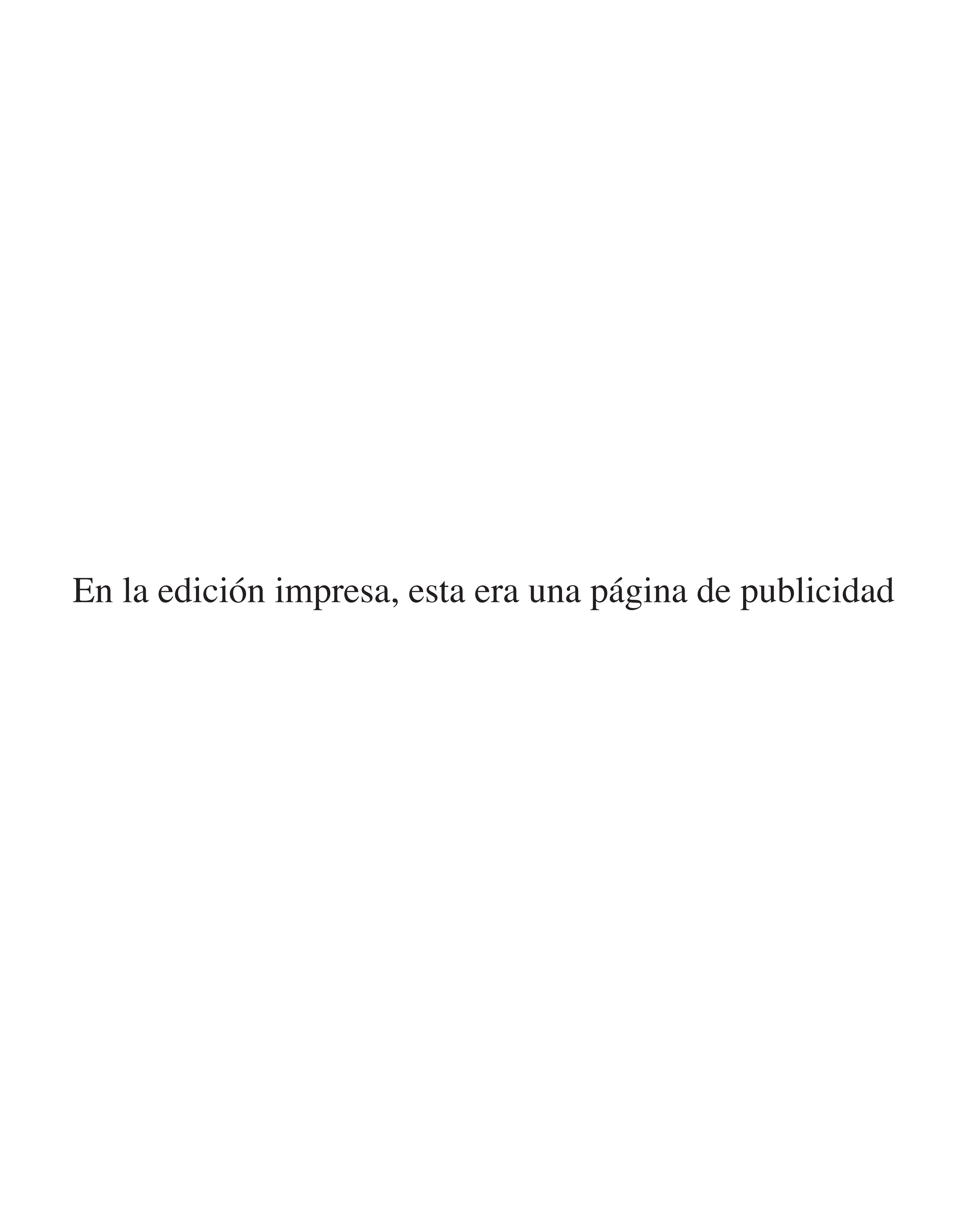
La siguiente apuesta de **Red Storm** en su (¿única?) especialidad, **«Raven Shield»,** tiene visos de convertirse en el título más realista de cuantos ha diseñado la compañía de Tom Clancy.

Para asegurar este apartado en las distintas misiones que componen el juego, las tácticas y los métodos de asalto han sido proporcionados, asesorados y supervisados por Mike Grasso, instructor de la policía (la de verdad) de Los Ángeles.

El uso combinado de esta sensación de realismo con las novedades de diseño que incorpora el juego -nuevo sistema de órdenes, la inclusión en pantalla del arma que se porta en las manos, el medidor de pulso, más profundidad táctica y estratégica, nuevas modalidades multijugador...-, hace prever que **«Raven Shield»** se puede convertir en la nueva referencia del inimitable estilo de la compañía. Y aquí, no puede haber competencia con la otra gran estrella, **«Splinter Cell»,** pues ambos conceptos son diametralmente opuestos.

Además de este esfuerzo por potenciar el apartado del realismo, todo el equipo de programación participó en un severo entrenamiento policial para experimentar en sus propias carnes las acciones y los movimientos que después implementarían en el juego. A eso se le llama dedicación...




En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Asheron´s Call 2

Uno de los pesos pesados del mundo online volverá en breve a la palestra, gracias a una segunda parte. «Asheron's Call 2» está en el proceso definitivo de pulido y testeo, y se prevé que en la primera mitad de 2003 estará activo para regocijo de la legión de seguidores que tiene en todo el mundo. Numerosas novedades de diseño, un nuevo motor 3D, una nueva historia y nuevos territorios a explorar, forman el grueso de las innovaciones que Microsoft está aplicando a su juego. Un título que los aficionados al Rol online no podrán pasar por alto.

Micromanía



Unreal II: The Awakening

Otra segunda parte, aunque en esta ocasión para el entorno más clásico de un jugador, está al caer. «Unreal II», el esperado, el deseado «Unreal II» llega en su versión final en las primeras semanas de 2003. Uno de los títulos de acción más explosivos que se pueda imaginar viene dispuesto a inaugurar el nuevo año por todo lo alto. Y, si su "primo" online («Unreal Tournament 2003») ya ha dejado un más que grato sabor de boca, está claro lo que ocurrirá con «The Awakening». ¿Alguien duda de que se convertirá en toda un referencia en el género? Nosotros no.

ASÍ TRABAJAMOS

¿Quieres saber cómo hacemos la review de un juego? No hay problema. En estas páginas están todos los secretos de Micromanía... bueno, todos, todos no, pero casi.

Desde la redacción



Luis Escribano

Perdidos en el espacio

El espacio profundo es con toda seguridad el mejor escenario para cualquier historia de aventuras. Y precisamente por eso llama la atención que no se hayan hecho muchos más videojuegos ambientados en él. Quizá resulta que es ahora el mejor momento –con el "bombardeo tridimensional"–, para crear juegos ambientados en este escenario sin puntos cardinales. No lo sé. Lo que sí tengo claro es que me encantan los juegos del espacio, y que me encanta el espacio, y que no se me ocurre nada mejor que desaparecer en una nave en busca de planetas desconocidos. Como en aquella novela de Kilgore Trout...

■ **Somos jugadores** y escribimos para jugadores. Los que hacemos Micromanía somos apasionados y expertos en la revisión y valoración de juegos.

■ **Nuestros análisis** son honrados y garantizan la mayor objetividad posible. Si esto implica decir que un juego no es bueno, independientemente de quién sea su responsable y las consecuencias que pueda acarrear, lo haremos.

■ **Micromanía no valora** un juego en función de su nacionalidad, compañía o distribuidor. Sólo nos interesa el juego.

■ **No analizamos versiones piratas**, betas de preview, alfas inestables, demos, ni versiones no disponibles en el mercado español, aunque hayan aparecido ya en otros países.

■ **Sólo analizamos** versiones finales. Aunque preferimos usar la misma copia que se puede comprar en una tienda, en ocasiones nos vemos forzados a utilizar copias "gold" –versiones finales, pero no producidas–. A veces, esto puede implicar que no sea posible valorar en su justa medida aspectos como el modo multijugador. Si eso ocurre, no diremos que esta opción "funciona perfectamente".

■ **Micromanía elige** un juego de Referencia para cada género, que define los cánones del género en cuestión. Cualquier juego puede superar a esta Referencia en un aspecto, pero quizá no en todos. Los juegos se valoran según sus propios méritos.

■ **Las sucesivas entregas** de un juego, y las expansiones, se valoran no sólo por lo que ofrecen, sino por cómo y cuánto mejoran al título original en que se basan.

■ **Muchos análisis** harán alusión a otros títulos. Esta comparación sólo se usa en beneficio del lector, para ayudarle a encontrar similitudes sobre los aspectos que se valoran.

■ **Cada juego es analizado** por una persona que posea una gran experiencia en ese género. Nunca ocurrirá que escriba sobre un juego de acción, un experto en rol, o viceversa. Quién habla, lo hace con conocimiento de causa.

■ **En cada análisis** se valoran aspectos como gráficos, banda sonora, efectos de audio, diseño de acción, interfaz, jugabilidad, diversión, modo multijugador (si es el caso), inteligencia artificial, dificultad, manuales (si es que existen), localización (calidad de la traducción total o parcial del juego), precio, realismo y número de horas de juego que ofrece.

■ **Cada título se juega** hasta el final. Y si no es posible, se juega el máximo número de horas hasta que se puedan valorar todos y cada uno de los detalles del mismo con absoluto rigor.

■ **Cada título se prueba** en tantos equipos como sea posible para verificar cualquier incompatibilidad. En función de los resultados obtenidos ofrecemos una recomendación sobre el PC para jugar en condiciones adecuadas. Esta recomendación no tiene por qué coincidir con los datos del fabricante.

■ **La puntuación** se ajusta al sistema creado por y para Micromanía, y no a ningún otro. Si un juego obtiene una nota determinada en Micromanía, no tiene por qué coincidir con la valoración que se le haya dado en otros medios.

Al detalle

En Micromanía pretendemos darte la información más completa y rigurosa sobre los juegos que aparecen en el mercado. Por ello, incluimos en los análisis los datos más precisos, al tiempo que evaluamos todos los contenidos de cada título.

Review
Black & White
Creature
¿A qué jugamos

LA REFERENCIA
El juego que se considera por Micromanía como el máximo exponente de su género es el que aparece en cada análisis concreto. La nota final del análisis no dependerá de una comparación, punto por punto, con el título de Referencia, pero sí ayudará como un indicativo para el lector, al comparar ambos títulos.

INFOMANIA
Los requisitos mínimos por el fabricante, al detalle, más información complementaria de precio, localización, calificación de ADESE y página web, entre otras cosas. Encontrarás también información acerca de los contenidos del juego, no explicada necesariamente en la caja del mismo: opciones de juego, fases, personajes, conexión online, etc.
Te contamos el equipo sobre el que se ha probado el juego y una recomendación de hardware, realizada por Micromanía, que no ha de coincidir necesariamente con la del fabricante.

Quién es quién

Nuestros expertos tienen su corazoncito y sus preferencias, y aquí os contamos los géneros favoritos de cada uno y los juegos a los que está jugando en este momento.



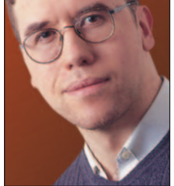
NACHO CUEZVA
Redactor
Géneros: Acción, Aventura.
A lo que juega: Mafia, Neverwinter Nights, Age of Mythology, UT 2003.



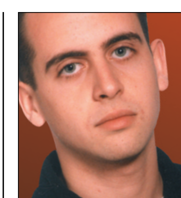
JORGE PORTILLO
Redactor
Géneros: Rol, Estrategia.
A lo que juega: Warcraft III, Hot Pursuit 2, Haegemonia, Age of Mythology.



JUAN ANTONIO PASCUAL
Colaborador
Géneros: Aventura, estrategia, acción.
A lo que juega: NBA 2003, La Comunidad del Anillo.



GABRIEL PÉREZ-AYALA
Colaborador
Géneros: Rol, Estrategia, Acción.
A lo que juega: Warcraft III Unreal Tournament 2003.



JACOBO MARTÍNEZ
Colaborador
Géneros: Acción, Estrategia.
A lo que juega: Age of Mythology, FIFA 2003, Unreal Tournament 2003.

LA CUESTIÓN DEL MES

¿Qué les vas a pedir a los Reyes Magos?

- Nacho Cuezva: Que se les olvide el carbón y me traigan muchos videojuegos.
- Jorge Portillo: Que traigan ejemplares de «Starcraft 2» y «Duke Nukem Forever».
- Juan Antonio Pascual: Que las compañías publiquen más aventuras gráficas.
- Gabriel Pérez-Ayala: Que Blizzard se decida a hacer una expansión de «Warcraft III».
- Jacobo Martínez: Que «C&C: Generals» aparezca en la fecha prevista.



RECUADROS
Información complementaria y ampliada de puntos concretos del juego, sobre los que merece la pena detenerse por diversas razones. Descubre algunos de los porqués de la valoración final, en estos apartados.

ALTERNATIVAS
Si te gusta un género, pero no te convence la oferta concreta del juego analizado, Micromanía te sugiere un par de títulos alternativos. Esta recomendación no implica, necesariamente, que sean juegos mejores o peores que el comentado. Tan sólo se trata de una posibilidad de elección dentro del mismo género. Encontrarás también el número en que se comentó, y la puntuación que obtuvo, por si deseas ampliar la información.

TOMA NOTA
El veredicto final de la review. Valoración sobre los contenidos, los puntos fuertes y los puntos flojos del juego, la puntuación para los modos de un jugador y multiusuario (si existe), así como las ventajas e inconvenientes de ambos modos de juego.

Así puntuamos

En Micromanía somos exigentes al máximo con la calidad de un título. Múltiples factores son tenidos en cuenta al puntuar. Con la ayuda de esta tabla se despejará cualquier duda sobre la nota obtenida por cada juego.

0-29 **Lo peor.** Ni lo mires. Es más, no debería ni existir. No es que sea malo, es que llamarlo "juego" es un contrasentido. Quizá como posavasos saques rendimiento al CD en cuestión.

30-49 **Malo.** Buenas ideas que no siempre ofrecen buenos resultados junto a auténticos despropósitos que no merecen la pena que les dediques demasiado tiempo. Quizá encuentres algo que te pueda atraer y no sea del todo lamentable.

50-69 **Aceptable.** Juegos que van desde una calidad en torno a la media, a títulos que no defraudan en conjunto. No ofrecen problemas graves en ningún apartado concreto, pero no terminan de convencer. De ti dependerá decidir si merece la pena.

70-79 **Bueno.** Cuando un juego aparece con una nota de este intervalo no lo dudes: es un buen título. No se trata necesariamente de un juego excelente en todos sus apartados, pero seguro que merece la pena que si tienes oportunidad te hagas con él. Sin duda, te lo pasarás muy bien.

80-89 **Muy bueno.** Grandes juegos a los que les falta esa pizca para convertirse en verdaderas genialidades. Y, en todo caso, merecedores de tu atención, sin lugar a dudas. No deberías dejar pasar la oportunidad de hacerte con él.

90-100 **Obra maestra.** Todos los apartados del juego estarán en unos niveles de calidad casi perfectos, amén de ofrecer numerosas innovaciones de todo tipo. Lo mejor de lo mejor en cualquier género. Imprescindible.

JUEGO DEL MES

Muchos aspectos decidirán qué título se convertirá cada mes en el juego más importante para la redacción de Micromanía. Uno y sólo uno, que quedará claramente identificado gracias a este sello de calidad.

JUEGO RECOMENDADO

Originalidad, calidad, innovación en un género, mejoras significativas en una expansión sobre el juego original (¿por qué no?) y, sobre todo, diversión, son algunos factores que nos llevan a recomendar un título específico. Si ves este sello, es que merece la pena.

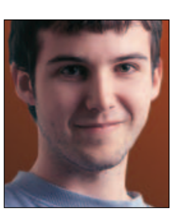
En pocas palabras

SÍ nos gusta

- El giro que ha dado la gente de Tom Clancy con «Splinter Cell», un juego de infiltración con unos gráficos que cortan el hipo.
- Los juegos del espacio, como «Haegemonia»: por sus posibilidades y por sus gráficos.
- La originalidad de juegos como «Torero», que nos permite meternos en la piel de un matador.
- Que sigan saliendo aventuras gráficas, como «Post Mortem».
- Que Will Wright no se olvide de ponerse con su «Sim City» de temporada, aunque sólo asesore al equipo.

NO nos gusta

- Que «New World Order» necesite un equipo de gama alta para funcionar más o menos fluido.
- Que «Easter Thunder», la expansión de «IL-2» cueste tanto como el juego original.
- Que los gráficos de las unidades sean tan pequeños que casi no podamos verlos, como en «War&Peace».
- Que «Euro Loco», la expansión de «Microsoft Train Simulator» no incluya entre sus nuevas locomotoras, el AVE.
- Que el nuevo «Tiger Woods» sea, prácticamente, más de lo mismo.



ANTONIO DOPAZO
Colaborador
Géneros: Estrategia, Velocidad, Acción
A lo que juega: Age of Mythology, Hot Pursuit 2.

Que la conversión de «Halo» a PC no se retrase y supere a la de consola.



ANSELMO TREJO
Colaborador
Géneros: Deportivos, Velocidad, Acción.
A lo que juega: FIFA 2003, Tiger Woods PGA 2003.

Poca cosa: «Colin McRae 3» y una GeForce FX.

Índice de contenidos



Haegemonia: Legions of Iron

Lujo espacial

Los combates entre naves espaciales y el control de sistemas estelares son las ideas principales alrededor de las que gira este interesante título de estrategia, visualmente uno de los más espectaculares de los últimos tiempos.

Después de hacerse un nombre gracias al estupendo trabajo realizado en el desarrollo de la clásica serie «Imperium Galactica», Digital Reallity vuelve a la estrategia espacial con «Haegemonia», un juego que destaca sobre todo por su impresionante calidad gráfica pero también por ofrecer una adecuada mezcla de gestión y estrategia que resulta sorprendente equilibrada y accesible.

Sistema de juego

Frente a la complejidad de otros títulos del mismo género, resulta muy refrescante la sencillez con la que «Haegemonia» combina estrategia y gestión de recursos en su sistema de juego sin hacer demasiado énfasis en ninguno de estos dos aspectos. Así, aunque efectivamente hemos de gestionar diferentes sistemas solares, en realidad lo único

La referencia

EMPIRE EARTH

- **«Haegemonia» está ambientado en el espacio, y no tiene unidades terrestres.**
- **La gestión de recursos y la investigación son mucho más sencillas en «Haegemonia».**
- **El motor gráfico de «Haegemonia» es más potente y espectacular que el de «Empire Earth».**



«Haegemonia» nos deja manejar la cámara con total libertad, algo bastante útil a la hora de jugar.



El apartado de gestión planetaria se controla desde este sencillo menú.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Pentium III 800 MHz** ▶RAM: **256 MB, 128 MB** ▶TARJETA 3D: **GeForce 4 Titanium 4400 128 MB DDR, GeForce 2 MX 64 MB** ▶CONEXIÓN: **ADSL**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Estrategia** ▶Idioma: **Castellano** (textos), Inglés (Voces) ▶Edad recomendada (ADESE): **No aplicable** ▶Estudio: **Digital Reallity** ▶Compañía: **Wanadoo** ▶Distribuidor: **Virgin Play** ▶Número de CDs: **1** ▶Fecha de Lanzamiento: **20/11/2002** ▶PVP recomendado: **39,95 euros** *(6.647 ptas.)* ▶Página Web: ***www.haegemonia.com*** Incluye descripción del juego, imágenes, lista de preguntas más frecuentes y un foro para los aficionados.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Número de campañas: **2** ▶Razas disponibles: **4** ▶Escenarios: **No** ▶Editor de misiones: **No** ▶Multijugador: **Sí** ▶Modos multijugador: **Guión, Pelea** ▶Número de jugadores: **2-16** ▶Opciones de conexión: **Internet (GameSpy), LAN**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium III 600 MHz** ▶RAM: **128 MB** ▶Disco Duro: **800 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce** ▶Módem: **56 k**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium III 800 MHz** ▶RAM: **256 MB** ▶Disco Duro: **1,5 GB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 2 MX 64 MB** ▶Módem:**56 k**





El realismo gráfico del juego alcanza a los propios planetas, que incluso giran sobre su eje y alrededor del sol correspondiente en tiempo real.



El catálogo de armas y naves diferentes es realmente enorme.



La IA del juego hace que el control de grandes flotas resulte sencillo.

Vista panorámica





EL INTERFAZ DEL JUEGO nos permite alternar entre dos vistas diferentes, una totalmente 3D en la que podemos girar la cámara con total libertad o fijarla en cualquier nave, y otra 2D que nos ofrece una perspectiva más general con las naves representadas por iconos.

LA VISTA 3D ofrece una representación de la acción que es simplemente espectacular, con una sensación de inmersión sobrecogedora y un realismo abrumador. Sin embargo, el enorme volumen de espacio manejado hace muy difícil controlar el desarrollo de la acción.

LA VISTA 2D, por el contrario, nos permite asignar órdenes con total precisión y controlar el espacio de batalla sin problemas. Aunque esta vista es mucho más sobria y esquemática.

EL MOTOR GRÁFICO DE «HAEGEMONIA» POSEE UNA CALIDAD Y UNA POTENCIA ASOMBROSA, A AÑOS LUZ POR DELANTE DE OTROS JUEGOS DEL MISMO GÉNERO

que hemos de hacer en ellos es distribuir la población entre trabajadores e investigadores, fijar el nivel de impuestos y decidir qué tipos de naves o mejoras planetarias queremos construir.

El otro gran apartado de la gestión, la investigación de nuevas tecnologías, está resuelto también de manera sencilla y lo único que hemos de hacer es seleccionar dentro de una lista qué queremos investigar en cada momento. Resulta destacable la severa limitación que introduce el juego al número de "inventos" que podemos realizar en cada misión, lo que nos obliga a elegir como mucho uno o dos campos en los que especializarnos, introduciendo así un interesante elemento estratégico en la jugabilidad.

Naves en acción

Por lo que respecta al combate, aunque el juego nos permite llegar a controlar cantidades enormes de naves, a la hora de la verdad lo que en realidad manejamos son escuadrones. Como además sucede que nuestras opciones a la hora de dar órdenes son bastante reducidas, resulta que la profundidad estratégica del juego no es muy elevada. Afortunadamente, el catálogo de naves y tipos de armamento es muy grande, lo que añade un cierto nivel de complejidad a la hora de decidir qué naves han de enfrentarse a cuáles. Por otra parte, el gran tamaño de los mapas, el limitado campo de visión de la mayoría de las naves y la posibilidad de saltar de un sistema solar a otro a través de agujeros de gusano consiguen aumentar aún más la complejidad hasta lograr un sistema de juego con muchas posibilidades.

En cuanto a su contenido, «Haegemonia» incluye dos campañas de considerable longitud en las que podemos optar por coman- ▶▶

Control accesible

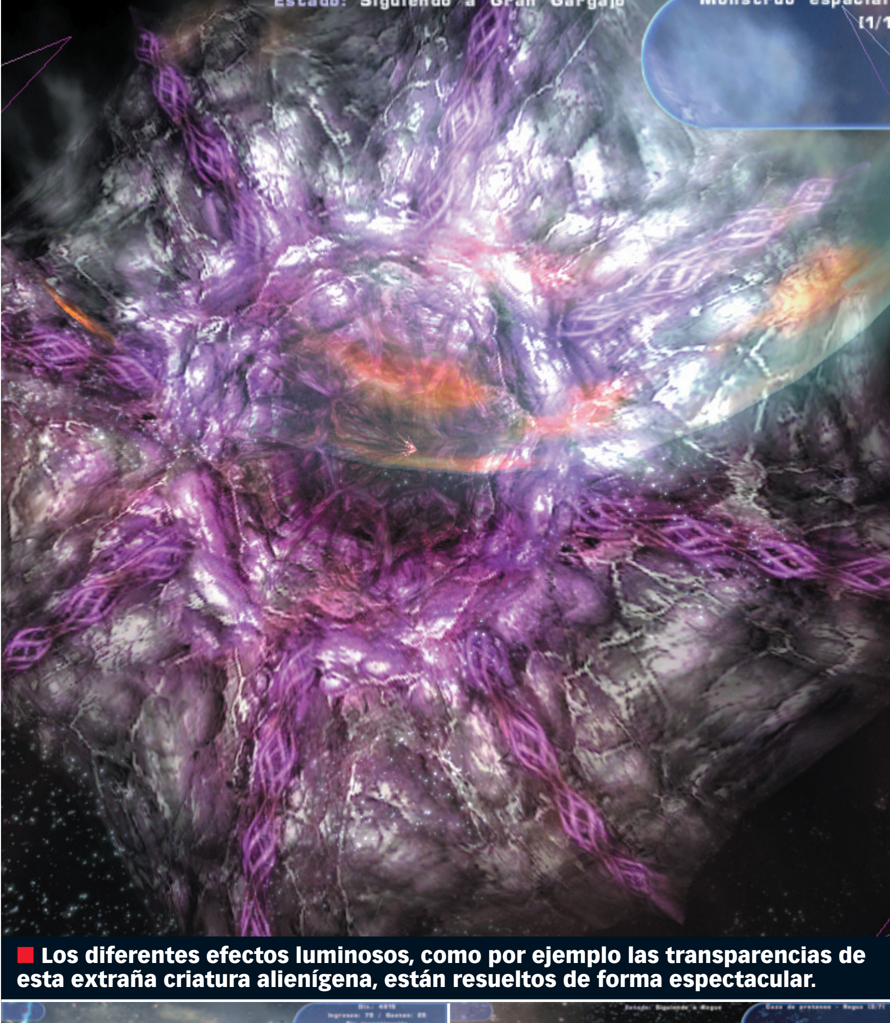




EL CONTROL DE LAS NAVES resulta bastante sencillo, a pesar incluso del elevado número de éstas que podemos llegar a manejar. En realidad nuestras opciones con ellas están limitadas a ordenarles que se muevan, que escolten a un compañero o que ataquen a un enemigo.

LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL, además, es bastante eficiente, de manera que si nuestras naves son atacadas responden rápidamente incluso sin nuestra supervisión. Esto reduce la carga estratégica del juego y lo vuelve más accesible para jugadores inexpertos.

ASIGNAR OFICIALES A LAS NAVES es otra opción que nos ofrece «Haegemonia» para facilitar la creación de grandes flotas. Estos oficiales actúan según su criterio y su propia personalidad.



Los diferentes efectos luminosos, como por ejemplo las transparencias de esta extraña criatura alienígena, están resueltos de forma espectacular.





Las dos campañas cuentan con argumentos largos e interesantes.



La vista 3D es impresionante, pero no ofrece un control muy preciso.

dar las fuerzas de la Tierra o las de sus colonias marcianas y que poseen un argumento muy elaborado. Igualmente, incluye también un modo multijugador que permite jugar hasta a 16 personas a través de red local o Internet. No obstante, y este es uno de los mayores problemas del juego, se echa en falta un modo individual de partidas libres.

Superioridad tecnológica

Sin ningún lugar a dudas el apartado más impresionante de «Haegemonia» es el tecnológico, y es que el motor desarrollado específicamente para el juego por Digital Reallity es simplemente espectacular. Así, no sólo podemos desplazarnos con sencillez desde un campo de visión gigantesco hasta un primer plano de cada nave, sino que en este primer plano se aprecia un nivel de detalle en el modelado y una utilización de las texturas tan impresionantes que parecen más propias de un simulador de vuelo que de un juego de estrategia. Los efectos luminosos de todo tipo o la diferencia entre los tamaños de unas unidades y otras (a veces hasta una proporción de 20 a 1) contribuyen igualmente a hacer de éste uno de los juegos más impresionantes de los últimos tiempos.

EL NIVEL DE DESAFÍO Y LA COMPLEJIDAD DE SU SISTEMA DE JUEGO NO SON DEMASIADO ELEVADOS, LO QUE PUEDE DESANIMAR A LOS VETERANOS

Y es que son pocos los peros que se le pueden poner a «Haegemonia», un juego tecnológicamente soberbio y con un preciso equilibrio entre gestión y estrategia. Aunque quizá les parezca algo sencillo a los aficionados más veteranos.

J.P.V.

Toma nota

Un juego de estrategia espacial simplemente espectacular.

LO BUENO:
- La potencia del motor gráfico.
- El sistema de juego es sencillo y equilibrado.
- Las dos campañas incluidas son largas y muy interesantes.

LO MALO:
- El control en la vista 3D resulta algo confuso.
- Faltan escenarios individuales.
- El juego acaba resultando lineal.

MODO INDIVIDUAL	MODO MULTIJUGADOR
82	85

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

El modo multijugador permite **jugar con más libertad.**

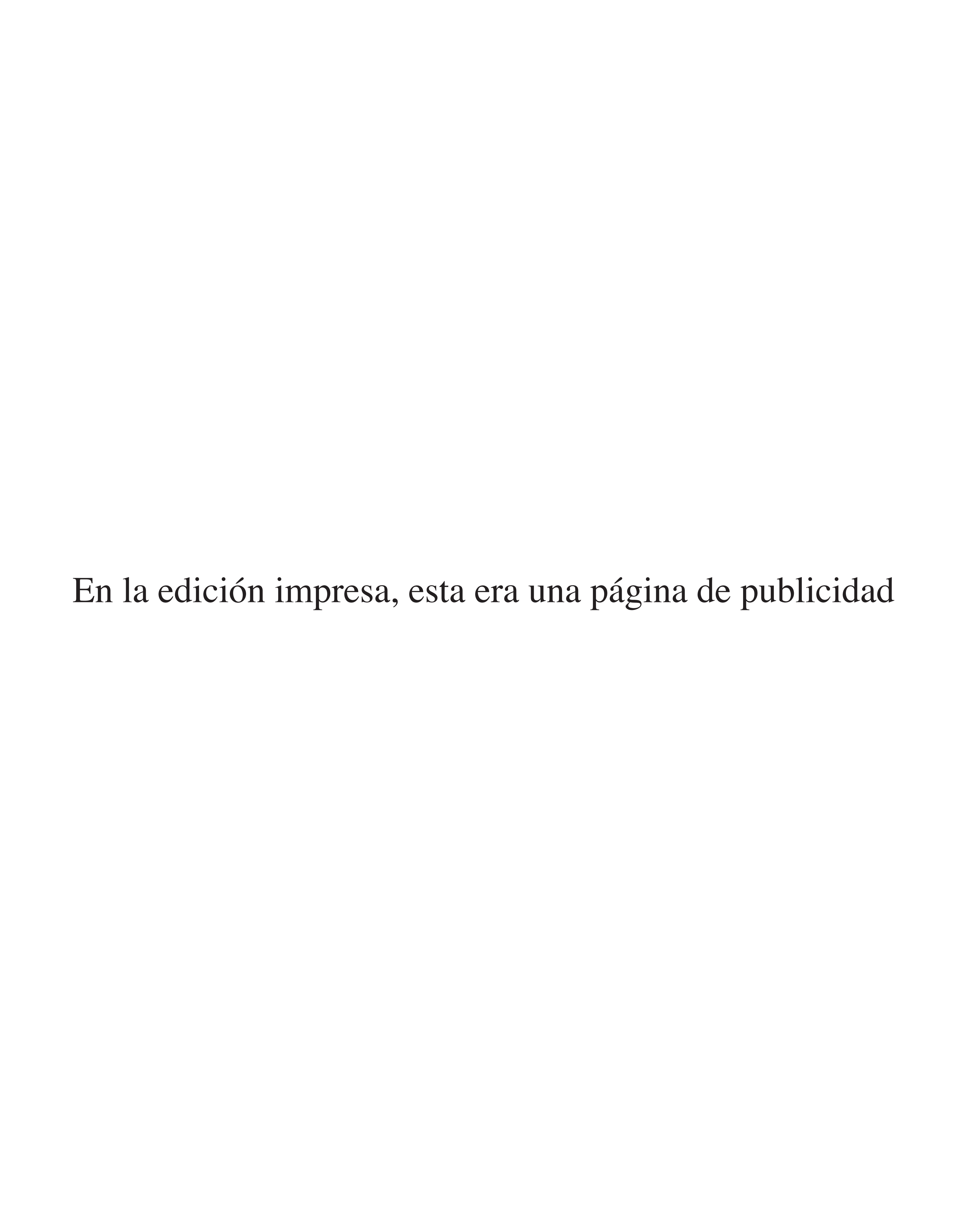
SOLO:
Lo mejor: El absorbente argumento de las campañas.
Lo peor: No incluye escenarios individuales.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: La libertad que no permite la campaña.
Lo peor: Con 16 jugadores todo tiende a volverse algo confuso.

ALTERNATIVAS

IMPERIUM GALACTICA II: ALLIANCES
Otra aproximación a la estrategia espacial.
▶Comentado en MM 60 ▶Puntuación: 89

HOMEWORLD: CATACLYSM
En este caso la aproximación es desde el punto de vista del combate y lo suprimido es la gestión.
▶Comentado en MM 70 ▶Puntuación: 84


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Torero
La suerte suprema

Por fin un juego ha sido capaz de reflejar toda la emoción, el riesgo y el arte de nuestra fiesta nacional. Un espectacular simulador que capta plenamente el alma del festejo, a la par que divierte y sorprende al jugador.

El mundo de la tauromaquia se reconcilia con la industria del videojuego gracias a «Torero», un riguroso y divertido simulador en 3D, que demuestra que universos tan distantes como éstos quedan mucho más cerca de lo que parece. Sabedores de la polémica que suscita el arte taurino, los creadores del juego han querido huir del morbo y la violencia gratuita para demostrar, a base de jugabilidad y buena tecnología, que torear puede ser tan divertido como matar marcianos.

La referencia

FIFA 2003

- **«Torero» es igual de fiel al espectáculo taurino como «FIFA 2003» lo es al fútbol.**
- **«Torero» funciona con un sistema de combos, en «FIFA 2003» controlamos a los jugadores.**
- **La jugabilidad es igualmente elevada en ambos programas, aunque tengan estilos distintos.**



La curva de aprendizaje es pronunciada, así que nos divertiremos más cuanto más juguemos.

¿Cómo se torea?

El sistema de juego de «Torero» es muy semejante al desarrollo de una verdadera corrida de toros. Hay tres tercios (varas, banderillas y muleta), en los que debemos ejecutar movimientos y pases distintos, que debemos aprender y practicar en la escuela taurina. Todos los movimientos se ejecutan mediante un sistema de combos que debemos ensayar y memorizar. Su ejecución es sencilla, pero elegir el momento exacto para realizarlos o conseguir enlazar varios pases es realmente complicado. Y es que «Torero» es un juego difícil, que exige un largo periodo de aprendizaje, pero que recompensa al jugador con una jugabilidad más extensa de lo que cabría imaginar. «Torero» incluye cinco modos de juego distintos (escuela, gira nacional, gira internacional, multijugador en el mismo ordenador), pero la modalidad principal, equivalente a una campaña, es la carrera al triunfo. Ésta relata la historia de José Troyano, "El Tati", un joven con alma de matador de toros, al que acompañamos en su lucha por convertirse en un

Infomanía

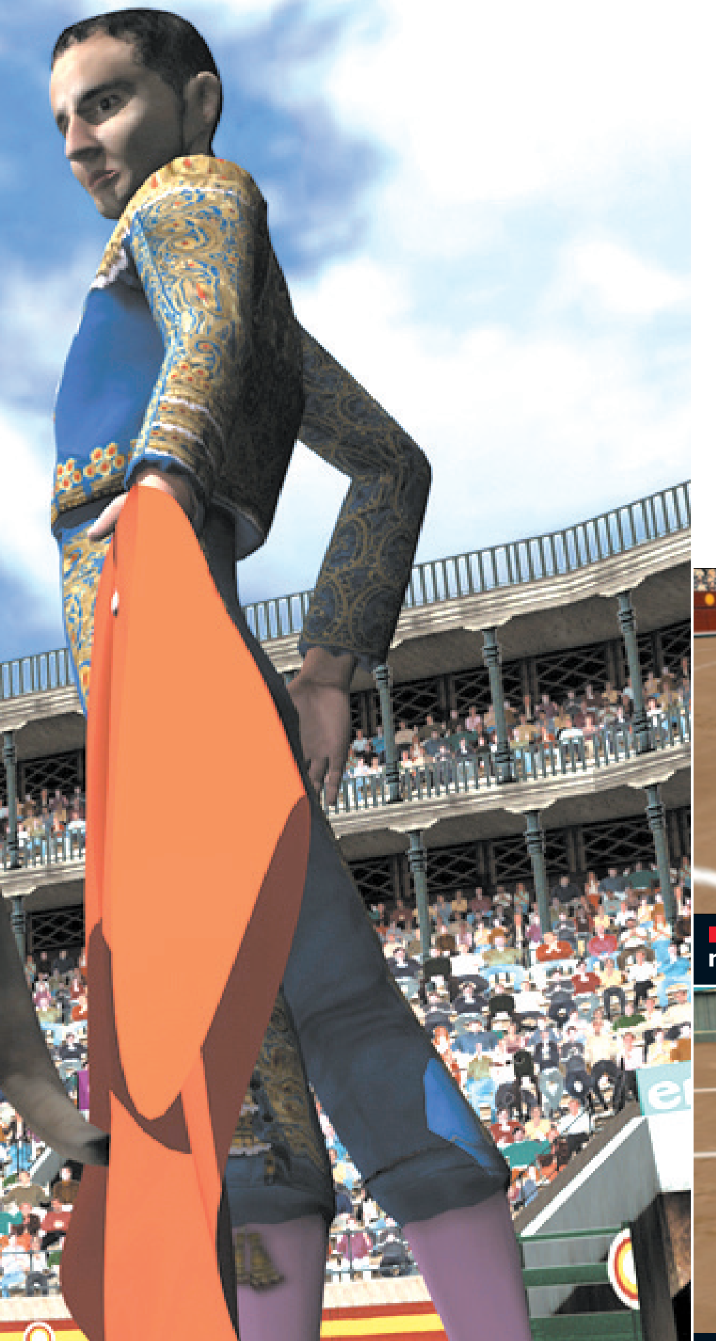
ANALIZADO EN: ▶CPU: **Pentium IV 2 GHz, Pentium III 800 MHz** ▶RAM: **512, 256 MB** ▶Tarjeta 3D: **Geforce 3 Ti 500, TNT 2** ▶Conexión: **No requiere**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: PC ▶Género: **Simulador** ▶Idioma: **Castellano** (manual, textos) ▶Edad recomendada (ADESE): **+18** ▶Estudio: **Gamepro** ▶Compañía: **Gamepro** ▶Distribuidor: **Ubi Soft** ▶Número de CDs: **1** ▶Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP Recomendado: **29,95 euros** *(4.983 Ptas)* ▶Página web: ***www.torero.biz*** No amplía demasiado la información disponible en el manual, aunque está bien realizada y resulta una visita interesante en cualquier caso.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Número de plazas: **20** ▶Modos de juego: **5** ▶Editor: **No** ▶Multijugador: **Sí** ▶Modos multijugador: **1** ▶Usuarios máximos: **2**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium II 300 MHz** ▶RAM: **128 MB** ▶Disco Duro: **600 MB** ▶Tarjeta 3D: **Geforce 3 Ti 500, TNT 2** ▶Conexión: **No requiere**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium III 600 MHz** ▶RAM: **256 MB** ▶Disco Duro: **600 MB** ▶Tarjeta 3D: **Geforce 2 Ultra** ▶Conexión: **No requiere**



Toreros configurables

INCLUYE VEINTE plazas nacionales e internacionales. Las nacionales, entre las que destacan la monumental de Barcelona, Pamplona, Bilbao o Las Ventas, se diferencian por la categoría, mientras que todas las internacionales son de primera. Entre estas últimas encontramos dos ficticias, con un aspecto modernista, ambientadas en Japón y Estados Unidos.

LOS TOROS también son modificables, al menos en los modos de gira nacional e internacional. Podemos elegir la longitud y orientación de la cornamenta, el peso y el trapío, y el color de cada ejemplar, así como la dificultad de sus embestidas. La combinación de todos estos factores asegura combinaciones casi infinitas, así que rara vez veremos toros iguales.



El sistema de cámaras inteligentes no funciona tan bien como debería.



Necesita un PC con una tarjeta 3D potente, si no sufre ralentizaciones.



Se trata de un juego muy difícil, ya que usa un sistema de combos.



Las animaciones del capote, los toros y los toreros están muy logradas.

UN PROGRAMA INNOVADOR QUE DEMUESTRA QUE EL TOREO PUEDE SER UN TEMA MUY VÁLIDO PARA HACER UN BUEN VIDEOJUEGO

maestro, hasta el final de su carrera. Esta modalidad es la más interesante y completa, aunque exige una mayor preparación del jugador.

Tecnología punta

Los creadores del juego han utilizado "Maya" para modelar los personajes (toros y toreros) y reconstruir los cosos taurinos a partir de abundante documentación gráfica. El resultado es fantástico y todas las plazas son fácilmente reconocibles a primera vista. Los modelos 3D de los toreros son francamente buenos y sus movimientos, obtenidos mediante un sistema de captura de movimientos, exactos a la realidad, exceptuando algunas secuencias bastante irreales. El capote ha sido tratado como un personaje aparte, con sus propias secuencias de animación. Mención especial merecen los toros en 3D, que hacen gala de unos movimientos extraordinariamente realistas.

«Torero» es un juego realmente difícil. Es muy jugable y divertido cuando lo controlas, pero es necesario pasar horas en la escuela taurina si queremos acabar una faena como Dios manda. No obstante, el esfuerzo merece la pena, ya que la satisfacción de culminar una buena faena es tan intensa como en un ruedo de verdad. «Torero» es, en definitiva, un gran juego, con una factura impecable (aunque no exenta de fallos) y tras el que se nota un gran esfuerzo y mucho trabajo.

I.C.C.

ALTERNATIVAS

BLADE
Aunque parezca mentira, el sistema de combos es muy similar al utilizado en este juego de espada y brujería.
▶Comentado en MM 74 ▶Puntuación: 98

SALT LAKE CITY 2002
Un juego de deportes, en el que encontrábamos pruebas en las que había que repetir secuencia de teclas.
▶Comentado en MM 86 ▶Puntuación: 75

Toma nota

Un gran simulador y un concepto original, que merece la pena.

LO BUENO:
- Muy fiel al espectáculo en que se inspira.
- Los gráficos y movimientos de los toreros son espectaculares.
- La jugabilidad es muy longeva.

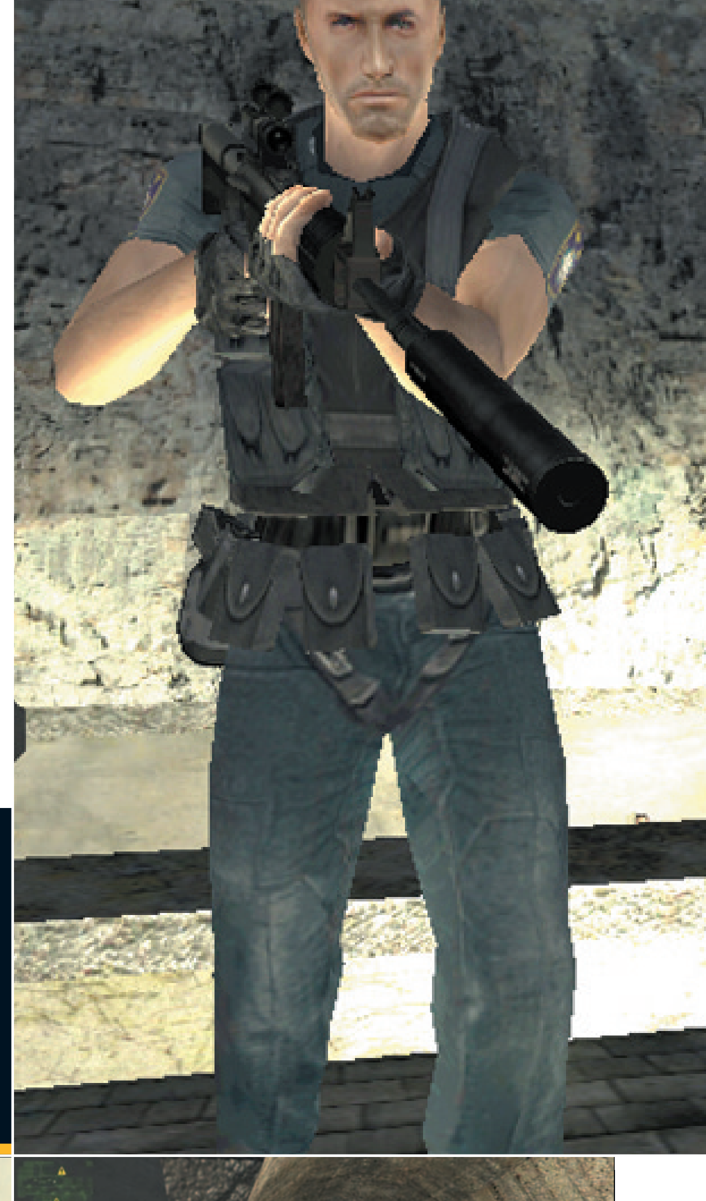
LO MALO:
- El sistema de cámaras inteligentes no siempre funciona bien.
- El sistema de combos puede resultar poco atractivo.

MODO INDIVIDUAL	MODO MULTIJUGADOR
84	60

New World Order

Uno más...

La lista de juegos basados en grupos de operaciones antiterroristas es ya interminable. Sin embargo, a todos nos parece que las posibilidades del arcade táctico aún no han sido explotadas al máximo. ¿Será esta una alternativa?



Nos encontramos (de nuevo) ante un título que pretende irrumpir en el disputado género de la acción táctica avalado por un argumento tan manido como eficaz. La amenaza de un grupo terrorista de acción internacional (el "Sindicato") se cierne sobre la estabilidad de occidente, y tan sólo un grupo especializado en esta clase de luchas (Equipo de Asalto Global – G.A.T.) podrá detenerla.

Gráficos a la última

En la mayoría de títulos preferidos por los aficionados a la acción táctica, el apartado gráfico siempre ha quedado relegado a un segundo plano, primando la jugabilidad, la fluidez del juego por Internet y el balance entre armas, equipos y escenarios sobre la vistosidad que concede el hardware de última generación. Sin embargo,

La referencia

U.T. 2003

- **«New World Order» sólo funciona fluido en equipos de gama alta.**
- **Ambos explotan características avanzadas de las tarjetas gráficas de última generación.**
- **El nivel de adicción y jugabilidad de «New World Order» apenas se acerca al de nuestra referencia.**



A veces da la sensación de que los enfrentamientos consisten en vaciar el cargador.



El detalle de algunas texturas cuando se observan en alta resolución es apabullante.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Athlon XP 1800 MHz** ▶RAM: **512 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce4 4200 64 MB** ▶Conexión: **Cable**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Acción** ▶Idioma: **Sí (textos y manuales)** ▶Edad Recomendada (ADESE): **16+** ▶Estudio: **Project Three Interactive** ▶Compañía: **Termite Games** ▶Distribuidor: **Friendware** ▶Número de CDs: **1** ▶Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP Recomendado: **44,95 euros (7.479 Ptas)** ▶Página Web: ***http://www.p3int.com*** Contiene los últimos parches, foros de discusión y soporte técnico.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Número de fases: **12** ▶Personajes disponibles: **8** ▶Número de escenarios: **12** ▶Incluye editor: **No** ▶Soporte multijugador: **Sí** ▶Modos multijugador: **5** ▶Usuarios máximos: **32** ▶Tipo de conexión: **TCP/IP**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Athlon / Pentium a 1,5 MHz** ▶RAM: **245 MB** ▶Disco Duro: **1,4 GB** ▶Tarjeta 3D: **64 MB, DirectX 8.2** ▶Modem: **no requiere**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Athlon XP / Pentium 4 a 2 GHz** ▶RAM: **512 MB** ▶Disco Duro: **2 GB** ▶Tarjeta 3D: **128 MB, DirectX 8.2** ▶Modem: **Cable, ADSL**





La muerte nos espera detrás de cada esquina. El sistema de daños no perdona ningún error. Por ello, es conveniente ir en comitiva.

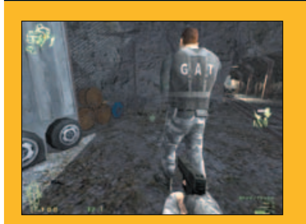


Aunque las animaciones son correctas, resultan algo forzadas.



Como es de esperar, el modo "plantar la bomba" es muy adictivo.

Requisitos desorbitados





EL JUEGO FUNCIONA en la mayoría de máquinas que cumplen con los requisitos mínimos, pero hemos sondeado su rendimiento global y lo cierto es que incluso con las características recomendadas que podéis ver en este análisis podemos llegar a experimentar problemas.

PÉRDIDA DE "FRAMES", salidas al escritorio, texturas parpadeantes e incluso desconexiones fortuitas de los servidores están a la orden del día en el momento de redactar estas líneas.

AUNQUE LA SENSACIÓN de que la calidad gráfica no justifica los requisitos es palpable en todo momento, podemos optar por eliminar las sombras, desactivar el antialias y reducir la resolución. No obstante, sorprende que una GeForce 4 no sea capaz de tragar con todos los efectos.

«NEW WORLD ORDER» INCLUYE UNA CAMPAÑA PENSADA PARA CONTENTAR A AQUELLOS QUE NO QUIEREN O NO PUEDEN ADENTRARSE EN LAS MALEZAS DE INTERNET

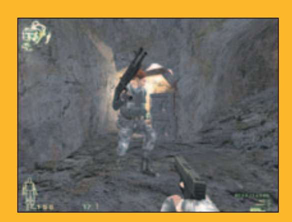
los desarrolladores de P3i decidieron irse al extremo contrario para adecuar el panorama a los tiempos que corren, poniéndose manos a la obra en la tarea de renovar el aspecto del clásico arcade de acción antiterrorista. Y, efectivamente, el resultado gráfico destaca sobremanera a través de una inmensa batería de efectos basados en DirectX 8.2. Sombras dinámicas, rugosidades en las texturas de los escenarios, proyecciones de luces en tiempo real, y una aplicación de texturas a objetos que quita el hipo son la carta de presentación perfecta para «New World Order». Pero como suele suceder, la acción pura se resiente notablemente…

Una campaña algo pobre

A pesar de sus raíces multijugador, «New World Order» incluye un modo de campaña individual pensado para contentar a aquellos que no quieren o no pueden adentrarse en las malezas de Internet. Dicho apartado sustituye las habituales escaramuzas por 12 misiones de rescate, asalto e infiltración, en las que el jugador deberá enfrentarse a enemigos controlados por la CPU, en escenarios idénticos a los del modo online. Sin embargo, la experiencia de juego en este apartado no es muy buena. Los niveles son poco practicables, los puntos de encuentro con el enemigo resultan "inesperados" y el sistema de juego se reduce a "dispara primero o muere". Todo esto puede parecer sorprendente tratándose de un título más arcade que simulador, pero lo cierto es que el disgusto del jugador casual todavía puede ser mayor al comprobar que el elevado nivel de dificultad resulta frustrante desde la primera misión.

Aquellos que buscan algo "diferente" (al menos ▶▶

Problemas menores





PEQUEÑOS DETALLES ensombrecen negativamente el resultado final, entre los que contamos con problemas para asignar determinados botones del ratón a funciones de disparo, errores con el ajuste del brillo/contraste/gamma o incluso los elevados tiempos de carga.

EL NAVEGADOR de servidores que implementa el juego es algo escueto, y responde con demasiada lentitud a las peticiones de actualización del usuario. Aparentemente, el código de red debería ser altamente eficiente bajo la última versión de DirectPlay, pero en la práctica esto no es así.

PARA ASEGURAR una buena experiencia de juego, el usuario deberá contar con los drivers más actualizados posibles en combinación con los últimos parches disponibles.



El juego muestra una buena calidad gráfica, pero igualmente requiere un ordenador de gama media/alta para funcionar decentemente.



Como casi cualquier juego, tiene algunos errores de colisiones.



Cada equipo dispone de hasta cuatro "skins" diferentes para elegir.

en el aspecto visual o en el comportamiento físico de las armas) encontrarán en el apartado multijugador de «New World Order» un buen aliado. Los cinco modos de juego existentes copian la fórmula conocida pero se bastan por sí solos para justificar el tremendo esfuerzo técnico del título. Cabe destacar también el sistema de obtención de armas, en el que podremos optar a las más potentes como una recompensa.

¿Enfoque equivocado?

Los autores de «New World Order» parecen haberse centrado más en la tecnología que en el diseño. Así, el juego tiene a su favor varios puntos positivos, entre los que destacan un soberbio apartado gráfico, un adecuado comportamiento de las armas y un sistema de daños que fuerza a coordinar tácticas de equipo. Sin embargo, los aspectos negativos no son pocos. A la nula originalidad hay que añadir

EL RESULTADO GRÁFICO DESTACA SOBREMANERA A TRAVÉS DE UNA INMENSA BATERÍA DE EFECTOS BASADOS EN DIRECTX 8.2

unos elevadísimos requisitos técnicos, así como una gran cantidad de bugs que van siendo solucionados con parches consecutivos. Un par de estos parches ya vienen incluidos en la versión final distribuida en España, pero aún siguen saliendo más; algo que uno piensa que no debería pasar. En definitiva… Puede enganchar a los seguidores más fanáticos, pero disgustará a quienes esperaban un posible sustituto para «Counter-Strike».

J.M.

Toma nota

Para los muy incondicionales de la acción táctica.

LO BUENO:
- El detalle gráfico en algunos escenarios.
- La enorme variedad de armas.

LO MALO:
- El apartado individual es muy poco jugable.
- Incluso con parches, el juego muestra bastantes bugs.
- La dificultad es muy elevada.

MODO INDIVIDUAL	MODO MULTIJUGADOR
55	73

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

El modo online entretiene, aunque no sea muy original.

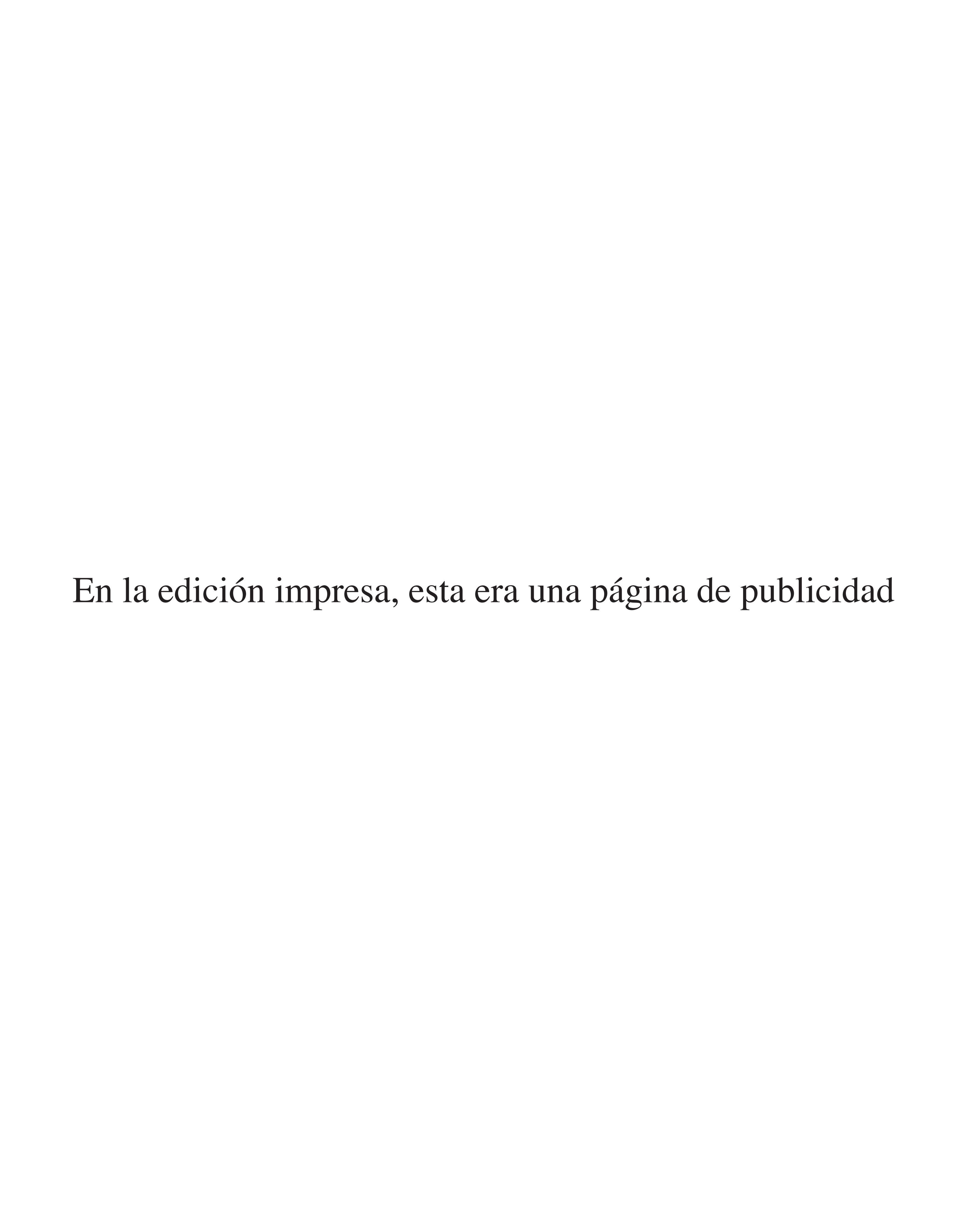
SOLO:
Lo mejor: Probar todas las armas disponibles y jugar con ellas.
Lo peor: Lo repentino y absurdo de las misiones.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Las partidas con más de diez jugadores.
Lo peor: El lag imperante en casi todos los servidores.

■ **ALTERNATIVAS**

BATTLEFIELD 1942
Si te gusta la acción táctica en espacios abiertos, es una muy buena alternativa.
▶Comentado en MM 93 ▶Puntuación: 82

COUNTER-STRIKE
Sus tiempos de gloria ya pasaron, pero sigue siendo el rey de los arcades tácticos.
▶Versión no comentada en Micromanía



En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Total Immersion Racing

Emociónate

De la mano de una compañía experta en simuladores no llega un apasionante juego de conducción. Un programa divertido y realista, que aporta una perspectiva original, las emociones, a los juegos de velocidad.

Si te gustan conducir pero buscas algo diferente a lo que has visto hasta ahora, echa un vistazo a «Total Immersion Racing», un juego de carreras vertiginosas en circuitos GT, que nos ofrece una convincente simulación, en la que los pilotos rivales demuestran respuestas emocionales ante nuestra forma de conducir.

Conducción emocional

El interfaz emocional es uno de los pilares del juego y nos permite predecir las reacciones de nuestros adversarios, gracias a un icono triangular de color variable que aparece sobre cada uno de los coches. El color del triángulo revela si su forma de conducir es neutral, defensiva, agresiva o confiada. Si conducimos con agresividad –chocando con ellos y cerrándoles el paso–, su actitud cambia para adaptarse a las circunstancias de la carrera, llegando incluso a perder los nervios y cometer errores.

La referencia



GRAND PRIX 4

- «Total Inmersion Racing» es un juego de carreras; «Grand Prix 4» de Fórmula Uno
- El modelo de conducción de este juego es más arcade que el que vimos en «Grand Prix 4»
- Los gráficos de «T.I. Racing» son muy estilizados, los de «GP 4» son más realistas.



Velocidad, acción y un gran derroche tecnológico son las virtudes de este juego.

Convincente simulación

En el ámbito de la simulación física, «Total Immersion Racing» plantea un modelo muy convincente que, si bien ofrece la jugabilidad propia de un arcade, no renuncia al realismo de un buen simulador. El objetivo del juego en el modo Carrera es triunfar en la liga de coches GT, vendiendo nuestros servicios al equipo que más nos compense. Si ganamos carreras nos ofrecerán coches cada vez más potentes. Otros modos de juego son las carreras individuales o para dos jugadores en el mismo ordenador. No dispone de opciones para juego online, aunque sí pue-

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Pentium IV 2 GHz, Pentium III 800 MHz** ▶RAM: **512 MB, 256 MB** ▶Tarjeta 3D: **Geforce 3 Ti 500, Geforce 2 Ultra 64 MB** ▶Conexión: **No requiere**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Velocidad** ▶Idioma: **inglés** (juego y manual) ▶Edad recomendada (ADESE): **+3** ▶Estudio: **Lankhor** ▶Compañía: **Empire** ▶Distribuidor: **Planeta Interactive** ▶Número de CDs: **1** ▶Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP recomendado: **39,95 euros** *(6.647 pesetas)* ▶Página web: ***http://www.totalimmersionracing.com/*** Incluye pantallas e información sobre el juego, pero no aporta nada nuevo respecto al manual.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Coches: **18** ▶Multijugador: **Sí (2 jugadores en el mismo ordenador)** ▶Opciones de conexión: **No aplicable** ▶Número de usuarios: **2**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium III 450 MHz** ▶RAM: **128 MB** ▶Disco Duro: **449 MB** ▶Tarjeta 3D: **Sí (16 MB)** ▶Conexión: **No requiere**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium III 900 MHz** ▶RAM: **128 MB** ▶Disco Duro: **449 MB** ▶Tarjeta 3D: **Geforce 2 64 MB** ▶Conexión: **No requiere**



Licencias millonarias

BUENOS COCHES es lo que cualquier aficionado reclama en un juego de este tipo. «Total Immersion Racing» dispone de licencias de marcas tan populares como Audi, Bentley, Vemac, Noble o BMW. Si lo deseamos, podemos modificar los reglajes de los coches en las rondas clasificatorias para adaptarlos a las características de cada una de las competiciones.

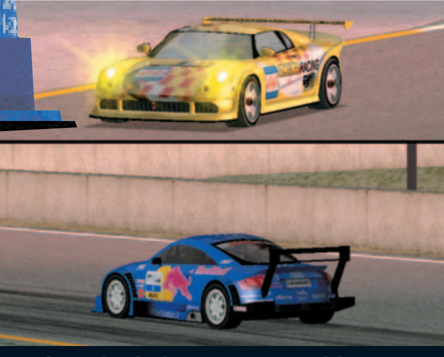
LOS CIRCUITOS que encontramos en el juego son reproducciones a escala de pistas tan conocidas como Silverstone o Rockingham. Las ayudas a la conducción (indicador de siguiente curva, mapa en pantalla y trazado idóneo del circuito) pueden facilitarnos la adaptación durante las primeras vueltas, dado la elevada IA que demuestran nuestros rivales.



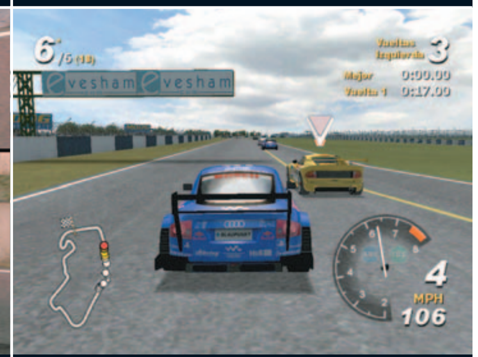

El modelo de conducción es realista sin renunciar al espíritu arcade.



Las reproducciones de los coches están perfectamente conseguidas.



El modo de juego compartido para dos jugadores es muy entretenido.



Los modos de juego no son demasiado variados pero divierten.

UN JUEGO DE VELOCIDAD ADICTIVO Y CON UNA TECNOLOGÍA ESPECTACULAR, QUE INCLUYE UN CURIOSO Y ORIGINAL INTERFAZ DE EMOCIONES

den jugar dos personas en el mismo ordenador a pantalla partida.

Excelente tecnología

El apartado gráfico está muy cuidado en este programa. «Total Immersion Racing» usa un motor gráfico realmente poderoso, que gestiona detallados modelos 3D en alta definición con soltura, a la par que ofrece un gran número de efectos visuales. A destacar la estela de agua y los reflejos en la carretera cuando llueve. Las réplicas de los coches son casi perfectas y demuestran un detallado estudio de cada bólido.

«Total Immersion Racing» es un juego divertido y excitante, con el valor añadido del interfaz emocional. A pesar de esto, no es un juego demasiado original (otro de carreras de GT), pero sus defectos los suple con una factura impecable y una gran jugabilidad.

I.C.C.

Toma nota

Buena tecnología, gran IA y un novedoso interfaz de emociones.

LO BUENO:
- El interfaz de emociones es una gran aportación al género.
- El modelo de conducción es realista y la IA avanzada.
- Los gráficos son excepcionales.

LO MALO:
- El multijugador es un tanto limitado.
- La simulación puede quedarse corta para conductores expertos.

MODO INDIVIDUAL	MODO MULTIJUGADOR
80	62

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

El clásico modo de pantalla partida **no supera al juego individual.**

SOLO:
Lo mejor: Evolucionar y conseguir nuevos coches.
Lo peor: Se parece demasiado a otros juegos de velocidad.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Ofrece diversión rápida.
Lo peor: El interfaz emocional no funciona en multijugador.

ALTERNATIVAS

MOTO GP
Para cambiar el rollo, y ponerte a los mandos de una moto. Sin duda la mejor opción.
▶Comentado en MM 90 ▶Puntuación: 90

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2
Si prefieres menos simulación y más arcade, es es tu juego.
▶Comentado en MM 95 ▶Puntuación: 80

The Gladiators

Estrategia alternativa

La exploración espacial de un misterioso agujero negro galáctico nos llevará hasta un imperio alienígena en el que las guerras han sido sustituidas por espectáculos de gladiadores futuristas. Parece un buen comienzo...

Tras unas secuencias introductorias al más puro estilo "Flash Gordon", el juego nos sitúa directamente en la arena de un circo futurista en el que deberemos pelear contra otros ejércitos para divertir a una grada formada por público alienígena. Esta idea tan sencilla es en, realidad, la excusa ideal para presentarnos un título de estrategia inusual en el que la acción y la planificación de enfrentamientos desplaza casi por completo a la gestión clásica de recursos.

Original y rápido

Al margen de su estética de comic "retro", cabe reseñar que la interfaz gráfica y el motor 3D de «Gladiators» es muy similar a los de otros títulos de estrategia recientes como «Warcraft III». El jugador dispone de mapas extensos (arenas) por los que deberá conducir un pequeño ejército (liderado por un héroe único), recogiendo ítems para obtener pequeñas ventajas (salud, escudos, comodines), usando a su favor los elementos del terreno hasta alcanzar la meta establecida al principio por el torneo. La única forma de ampliar nuestro ejército consistirá en capturar puntos de "generación" de clones, aunque de forma muy limitada.

El modo individual, compuesto por más de veinte misiones de campaña, nos ofrece la posibilidad de manejar hasta tres razas diferentes (humanos, cyborgs y alienígenas), eliminando la necesidad de construir bases o gestionar recursos. También se ha eliminado la clásica niebla de guerra, manteniendo los límites de visión de las unidades de forma que estas no puedan

La referencia

EMPIRE EARTH

- **La perspectiva de cámara, los niveles de zoom y el entorno gráfico son casi idénticos en ambos títulos.**
- **Las batallas de este juego no exigen una planificación global como en «Empire Earth».**
- **El título de referencia no depende de la supervivencia de un héroe en concreto.**



En casi todas las misiones nos veremos forzados a usar construcciones defensivas.

Infomanía

ANALIZADO EN: CPU: **Athlon XP 1.8 GHz** RAM: **512 MB** Tarjeta 3D: **GeForce 4 4200 64 MB** Conexión: **Cable**

FICHA TÉCNICA Disponible: **PC** Género: **Estrategia** Idioma: **Castellano** (manuales, textos y voces) Edad Recomendada (ADESE): **TP** Estudio: **Eugen Systems** Compañía: **Arxel Tribe** Distribuidor: **Friendware** Número de CDs: **2** Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** PVP Recomendado: **42,95 euros** *(7.146 Ptas)* Página Web: ***http://thegladiators.arxeltribe.com*** Ofrece información técnica y parches para multijugador.

LO QUE VAS A ENCONTRAR Número de campañas: **3** Número de misiones: **21** Tipos de escenarios: **7** Incluye editor: **Sí** Soporte multijugador: **Sí** Modos multijugador: **3** Usuarios máximos: **16** Tipo de conexión: **TCP/IP**

LO QUE HAY QUE TENER CPU: **Durón/Celerón 500 MHz** RAM: **128 MB** Disco duro: **900 MB** Tarjeta 3D: **16 MB (Direct 8)** Módem: **56k**

MICROMANÍA RECOMIENDA CPU: **Athlon / Pentium 800 MHz** RAM: **256 MB** Disco Duro: **1,2 GB** Tarjeta 3D: **32 Mb** Modem: **Cable, ADSL**



Cuestión de detalle

HAY TRADUCCIONES excelentes y traducciones pésimas, y eso bien lo sabemos los jugadores españoles. Sin embargo, en el caso de «Gladiators» vale la pena recalcar que tanto el doblaje de las voces principales como la traducción de los textos son excelentes en entonación y credibilidad, detalle que agradecemos enormemente desde estas líneas.

LOS MENÚS de juego y las opciones también han sido traducidos, aunque las voces de respuesta de las unidades (cuando pinchamos sobre ellas o les ordenamos acciones determinadas) responden en versión original (inglés). No obstante, estas voces sólo aportan un complemento ornamental, por lo que podemos pasar este fallo por alto sin mayores problemas.



Uno de los pilares del juego es el control de zonas elevadas.



En los puntos de regeneración pueden crearse nuevas unidades.



El motor gráfico permite efectos visuales muy espectaculares



Las bases "prefabricadas" sirven únicamente para resistir asedios.

AL MARGEN DE SU ESTÉTICA DE CÓMIC, LA INTERFAZ GRÁFICA Y EL MOTOR 3D SON MUY SIMILARES A LOS DE OTROS TÍTULOS DEL GÉNERO

ver a los enemigos hasta acercarse a ellos. ¿Dónde queda entonces la originalidad? Pues en un sistema de planificación de batallas en el que sólo cuenta la posición y agrupación de nuestras escasas unidades. El aprovechamiento de bases prefabricadas o accidentes geográficos impone un estilo de juego basado en el aprovechamiento del terreno, lo que nos obligará a tender emboscadas constantemente. «Gladiators» es como una partida de ajedrez futurista, en la que la correcta colocación de un tanque o un artillero puede significar la victoria.

Aunque no hemos podido probar la faceta multijugador de este título, porque en el momento de escribir estas líneas todavía no estaban disponibles los servidores, todo apunta a que conservará la misma velocidad endiablada de la campaña.

Si eres un estratega purista y la gestión de recursos te apasiona, este no será tu juego favorito. Para todos aquellos que busquen un sistema de enfrentamientos rápido sin "ataduras", es evidente que «Gladiators» es su juego. A veces se hace extraño pelear en escenarios limitados por tiempo y sujetos a la aprobación del público (mediante un sencillo sistema de puntos), pero en cuanto se le coge el "truco", el juego engancha (y es endiabladamente duro). No gustará a todo el mundo pero, sin duda, a nosotros nos ha causado una impresión muy positiva.

J.M.

ALTERNATIVAS

WARCRAFT III
Contiene misiones de corte similar a «Gladiators», pero con la posibilidad de crear bases.
▶Comentado en MM 90 ▶Puntuación: 92

AGE OF MYTHOLOGY
Tu alternativa si lo que te gusta es la gestión avanzada de recursos y unidades militares.
▶Comentado en MM 95 ▶Puntuación: 92

Toma nota

Una mezcla muy acertada de dos géneros: estrategia y acción.

LO BUENO:
- La traducción de voces y textos.
- La posición estratégica es real y efectiva.
- La rapidez de los combates.

LO MALO:
- Los movimientos de zoom molestan un poco.
- La dificultad de ciertas misiones.
- Los recorridos son demasiado lineales.

MODO INDIVIDUAL
72

MODO MULTIJUGADOR
NO DISPONIBLE EN LA VERSIÓN ANALIZADA

Post Mortem
Resurrección

Las aventuras gráficas en primera persona llevan literalmente años estancadas en una misma fórmula, sin aportar innovaciones reales. Por eso «Post Mortem» resulta una propuesta especialmente reconfortante.



La acción de esta aventura gráfica se sitúa en el París de los años veinte. Nuestro papel es el de un detective retirado llamado Gus McPherson. No es un detective cualquiera, ya que está dotado de poderes paranormales que le han ayudado a resolver difíciles casos en el pasado (o sea que es una especie de superhéroe). La aventura comienza cuando recibe la visita de una atractiva "mujer fatal", que le encarga resolver un extraño caso de asesinato ritual.

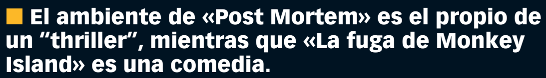
Como aventura gráfica en primera persona, «Post Mortem» sigue muchas de las convenciones del género: escenarios con vistas de 360 grados, desplazamiento "a pantallazos" y una interfaz de interacción con el entorno muy similar a la que hemos visto en multitud de títulos anteriores (no hay más que recordar a «Drácula» para hacerse una idea). Sin embargo, «Post Mortem» se destaca del pelotón por su presentación cinemática y algunas ideas francamente innovadoras.

Además de un sistema de inventario y anotaciones que nos ha parecido muy inteligente (parece una tontería, pero muchas aventuras del género obvian algo tan elemental como es una descripción de los objetos encontrados), nos sorprende por su estupendo motor conversacional. Aquí no se trata simplemente de agotar las opciones de diálogo, sino que es necesario escoger unas u otras aproximaciones afecta decisivamente al transcurso de la conversación. Gracias a esto, «Post Mortem» logra eludir la sensación de linealidad, que por desgracia es tan habitual en este tipo de juegos. Además, el cambio a perspectiva de tercera persona durante los distintos diálogos que se ofrecen durante el juego contribuye decisivamente a reforzar la atmósfera de "thriller" que los desarrolladores perseguían desde el principio para esta historia. Algunos podrán acusar a «Post Mortem» de no ser tan largo como les hubiera gustado, pero sin duda supone un balón de oxígeno para un género (el de las aventuras gráficas) que tiene problemas desde hace ya algunas años. En cualquier caso gustará a los aficionados al género.

G.P.H.

La referencia

LA FUGA DE MONKEY ISLAND



- **El ambiente de «Post Mortem» es el propio de un "thriller", mientras que «La fuga de Monkey Island» es una comedia.**
- **En «Post Mortem» toda la parte de exploración emplea una perspectiva de primera persona.**
- **El nivel de interacción de «Post Mortem» es menor que el de la referencia.**

¿Usted es policía, verdad? Ejem... Me presento, Gus MacPherson, periodista americano. Tendría un par de preguntas que hacerle sobre el caso del Orphée.

El sistema de diálogos no lineales es uno de los mayores aciertos del juego.



Como en otros títulos del género, la "caza de píxeles" es ineludible.

Toma nota

Una propuesta revitalizadora en un género que parecía agotado

LO BUENO:
- Estupendo sistema de diálogos.
- Progreso no lineal.
- Ambiente terrorífico.

LO MALO:
- Desplazamiento "a pantallazos".
- Resulta algo breve para según qué gustos.

INDIVIDUAL: 73

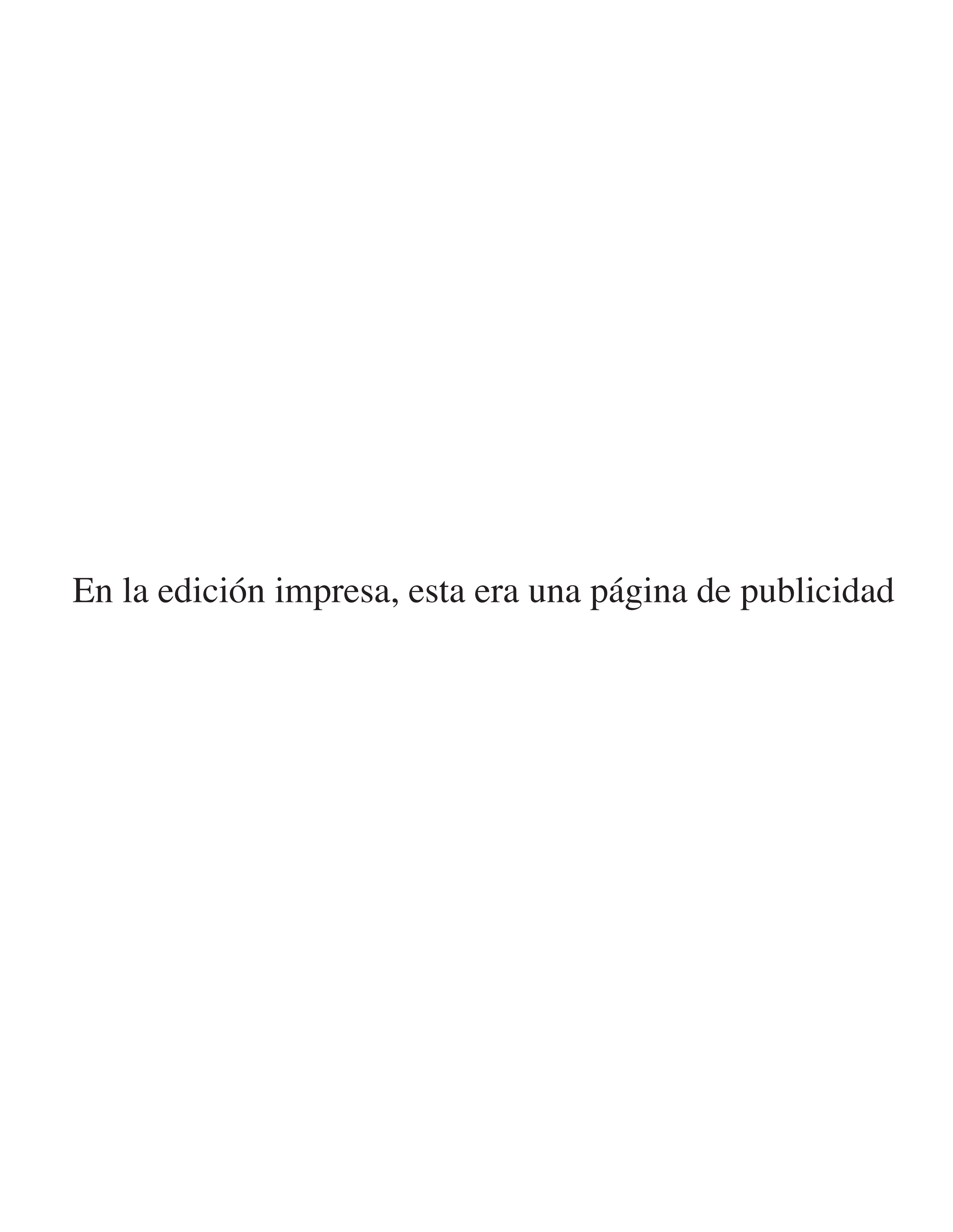
MULTIJUGADOR: NO TIENE

Infomanía

ANALIZADO EN: CPU: **Pentium 1,6 GHz** RAM: **256 MB** Tarjeta 3D: **Geforce 2** Conexión: **ADSL**

FICHA TÉCNICA Disponible: **PC** Género: **Aventura** Idioma: **Castellano** (textos y manual). Edad Recomendada (ADESE): **No aplicable.** Estudio: **Microïds** Editor: **Microïds** Distribuidor: **Virgin Play** Número de CD: **2** Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** PVP recomendado: **34,95 euros** *(5.815 Ptas.)* Página web: ***www.postmortem-videogame.com***

LO QUE HAY QUE TENER CPU: **Pentium II 350 MHz** RAM: **64 MB** Disco Duro: **470 MB** Tarjeta 3D: **16 MB** Módem: **No requiere**


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



Review
A EXAMEN

Partners

Los “picapleitos” se divierten

Si piensas que el trabajo de abogado es aburrido, recapacita. ¿Acaso no has visto “Ally McBeal”? «Partners» lo confirma: La mayor parte del tiempo se lo pasan ligando, jugando al billar, o bailando en la oficina.



Tarde o temprano tenía que suceder. Los clones de «Los Sims» han comenzado a surgir como setas. En cierto modo, podríamos definir «Partners» como una mezcla de «Los Sims», y las series “Ally McBeal” y “Sexo en Nueva York”. Tenemos un grupo de abogados que deben ganarse la vida venciendo en los pleitos, mientras satisfacen sus necesidades sociales –amor, amistad, lujuria, seducción, éxito, relajación, deporte, belleza y cultura. En el Modo Libre, creamos los abogados otorgando puntos a dichos atributos y alquilamos unas oficinas. Debemos hacer que cada trabajador se relacione con los demás. También habrá que amueblar las oficinas con el mobiliario de trabajo –sillas, mesas, sofás– y otro no tan convencional, mesas de billar, aparatos de ejercicio, o cadenas musicales.

La referencia

LOS SIMS



■ **«Partners» está en 3D, frente a los escenarios en 2D de “Los Sims”.**



■ **En «Partners» sólo puedes controlar una mínima parte de los personajes.**

■ **En «Partners» no puedes crear tus propias salas, sólo comprarlas ya hechas.**



■ **El porcentaje de victoria aumenta cuando varios abogados trabajan en el mismo caso.**

Cuando cierta necesidad de un abogado esté en rojo, habrá que ordenarle hacer algo para que aumente: por ejemplo, si está bajo en Deporte, deberá hacer gimnasia. Existen más de 100 interacciones y 250 acciones sobre los objetos del juego. Para comprar dichos ítems se necesita dinero, que se consigue ganando pleitos. Éstos se resuelven asignando abogados a cada caso.

Existen también tres campañas con siete misiones cada una, en donde hay que cumplir objetivos: ganar cierto porcentaje de casos, evitar que dos abogados se enamoren, obligar a dos de ellos a enrollarse etc.

Limitado

La premisa de «Partners» es atractiva, aunque su puesta en escena deja mucho que desear. Los gráficos están



Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Pentium 4 a 2.4 Ghz, AMD Athlon a 1.6 Ghz.** ▶RAM: **512 MB, 256 MB** ▶Tarjeta 3D: **Geforce 2 GTS 32 MB, GeForce 4 MX 64 MB** ▶Conexión: **ADSL**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Simulador** ▶Idioma: **Voces** (Inglés). **Textos y manual** (Castellano) ▶Edad Recomendada (ADESE): **+16** ▶Estudio: **Monte Cristo** ▶Editor: **Monte Cristo** ▶Distribuidor: **Planeta DeAgostini Interactive** ▶Número de CDs: **1** ▶Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP Recomendado: **19.95 euros** *(3.319 Ptas)* ▶Página web: ***www.montecristogames.com.*** En inglés. Características, videos, pantallas, y un foro. Interesante para resolver algunas dudas.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Número de fases: **21** ▶Modos de juego: **2** ▶Número de personajes: **Más de 20** ▶Número de ambientes: **1** ▶Editor: **Sí. Eliges personaje y escenario.** ▶Multijugador: **No** ▶Modos Multijugador: **No aplicable** ▶Número de jugadores: **No aplicable** ▶Opciones de conexión: **No aplicable**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **P. II 300 Mhz** ▶RAM: **64 MB** ▶Disco duro: **600 MB** ▶Tarjeta 3D: **DirectX 8.1, 16 MB** ▶Modem: **No requiere**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **P. III 500 Mhz** ▶RAM: **128 MB** ▶Disco duro: **800 MB** ▶Tarjeta 3D: **DirectX 8.1, 32 MB** ▶Modem: **No requiere**



Las novedades

LOS GRAFICOS EN 3D son una mejora con respecto a otros juegos de este tipo. La cámara ofrece una toma elevada, pero es posible aplicar un "zoom" para situarla casi a ras del suelo. También podemos girarla sobre un eje, u obtener una vista en primera persona de cada abogado, aunque en la práctica las tres dimensiones no aportan nada al desarrollo del juego.

LOS OBJETIVOS de las campañas son una forma interesante de guiar al jugador. Se producen aleatoriamente a lo largo del juego, y son muy variados: impedir que dos abogados se enamoren, obligar a otros dos a enamorarse, ganar ciertos pleitos, etc. En la práctica, todo se reduce a indicar a cada personaje lo que tiene que hacer en cada momento.



Los abogados expresan sus necesidades por medio de "bocadillos".



Regar las plantas aumenta la relajación, y favorece el buen humor.



Si tienes el dinero suficiente, puedes comprar salas adyacentes.



El editor permite crear personajes, y elegir entre tres edificios.

«PARTNERS» APORTA AL CONCEPTO DE JUEGO LOS GRÁFICOS TRIDIMENSIONALES, PERO EL DESARROLLO RESULTA MUY POCO ORIGINAL

en 3D, pero no son configurables y resultan monótonos. La música es pegadiza –cuando aparece– pero las voces son horrorosas, simples gemidos que no dan pistas sobre lo que los abogados piensan. De la interfaz poco hay que decir, pues es exacta en estética y uso a la de «Los Sims». Este es el principal problema: se "inspira" demasiado en este juego, sin aportar novedades. Todo lo que se puede hacer en «Partners», es posible hacerlo en «Los Sims»: ligar con otras personas, interactuar con objetos, y amueblar una casa, pero elimina otros recursos como las necesidades fisiológicas –comer, dormir, ducharse– o la posibilidad de diseñar el escenario. La única novedad, los pleitos, se reduce a obligar al abogado a sentarte en su mesa de despacho sin llevar a cabo ninguna otra acción (una vía que se podía haber explotado más). Todo el desarrollo sigue el mismo principio: los personajes no hacen absolutamente nada por sí mismos, y hay que "obligarlos" a relacionarse, "obligarlos" a trabajar, u "obligarlos" a usar objetos; en resumen, resulta monótono, tras unas horas de juego. Debido a su bajo precio, la corrección técnica y la diversión innata de su propuesta, «Partners» gustará a los aficionados a este tipo de juegos, pero sólo si ya habéis exprimido al máximo «Los Sims» y sus numerosas expansiones.

J.A.P.

ALTERNATIVAS

STARTOPIA
Gestiona una base espacial, y asegúrate de satisfacer las necesidades de los extraños aliens. ¡Una locura!
▶Comentado en MM 79 ▶Puntuación: 89

SIMCITY 3000
¿Por qué centrarnos en una oficina, cuando podemos controlar una ciudad entera en el papel de alcalde omnipotente?
▶Comentado en MM 72 ▶Puntuación: 85

Toma nota

Una versión "Light" de «Los Sims» con algunas carencias.

LO BUENO:
- Las misiones con objetivos ayudan a centrar el juego.
- Sencillo de jugar, difícil de dominar.

LO MALO:
- La ambientación gráfica es pobre.
- No puedes diseñar las habitaciones.
- Tras unas partidas, resulta algo monótono.

MODO INDIVIDUAL	MODO MULTIJUGADOR
65	NO TIENE

Harry Potter
Y LA CÁMARA SECRETA
Para todos los públicos

El joven mago vuelve a Hogwarts con un juego fiel a la película y lleno de sorpresas. Acción, aventura y juegos de ingenio se unen para que nadie se aburra con el muchacho más famoso del panorama literario mundial.

Dicen que las apariencias engañan y en el caso de este juego es más cierto que nunca. Desde su protagonista hasta el ambiente multicolor de sus gráficos, todo hace pensar que se está ante un juego destinado a los más pequeños de la casa. Sin embargo, tras jugar largo y tendido con él, la sensación que da este plataformas con toques de aventura y mucho puzzle, es que es capaz de hacer pasar un buen rato incluso a públicos más crecidos. Sí, su nivel de dificultad general no es muy alto, pero también es cierto que posee un número de alicientes capaz de mantener pegados a la pantalla a todos los públicos, sea cual sea su edad.
En pocas palabras, «Harry Potter y la Cámara Secreta» es una sucesión de fases en las que entre salto y salto hay que buscar una serie de cromos de colores. Para amenizar tan manido argumento, se han incluido otros mini juegos y, sobre todo, muchas zonas secretas repartidas por el mapeado que obligan a repasar minuciosamente cada rincón e intentar maniobras acrobáticas para llegar a ellas. Los más pequeños de la casa se conformarán con deleitarse con esos escenarios imaginados en su libro preferido y lanzar hechizos contra gnomos, cangrejos, caracoles y duendecillos de Cornualles, utilizando la varita mágica y los hechizos que puede realizar nuestro jovencísimo mago.
Para el resto (los mayores), esos toques a lo «Super Mario Bros» de Nintendo 64, además de despertar su nostalgia, avivarán su interés por jugar y seguir descubriendo secretos y zonas ocultas de los mapas. A los niños el juego quizá se les hará muy largo, a los mayores no tanto y ahí radica el punto débil de este título. Si se considera un juego para niños resulta algo complejo en ciertos momentos, pero si se mira como un juego para adultos peca de simple. Lo que nadie puede negarle a este «Harry Potter y la Cámara Secreta» es que entretener, entretiene y muy bien, por cierto.

R.L.

La referencia

TOMB RAIDER: LAST REVELATION



- **Harry Potter es mucho más infantil en concepto, estética y realización técnica.**
- **En este juego los problemas de lógica son más sencillos así como la mecánica de objetos.**
- **En ambos juegos el protagonista salta, trepa, resuelve puzzles y se enfrenta a enemigos, en escenarios tridimensionales.**



Las grageas recogidas pueden servir para intercambiarlas por objetos.



Uno de los objetivos del juego es localizar los 101 cromos de magos que se esconden en Hogwarts.

Infomanía

ANALIZADO EN: CPU: **Athlon 1100 Mhz** RAM: **384 MB** Tarjeta 3D: **GeForce 2 MX** Conexión: **Módem 56k.**

FICHA TÉCNICA Disponible: **PC** Género: **Acción/Aventura** Idioma: **Castellano** (Texto, Voces y Manual) Edad Recomendada (ADESE): **TP** Estudio: **Knowwonder** Editor: **Electronic arts** Distribuidor: **Electronic arts** Número de CD: **1** Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** PVP Recomendado: **49,95 euros** *(8.211 Ptas)* Página web: ***harrypotter.ea.com/spanish***

LO QUE HAY QUE TENER CPU: **Pentium II 300 Mhz** RAM: **64 MB** Disco Duro: **600 MB** Tarjeta 3D: **8 MB** Módem: **No requiere**

Toma nota

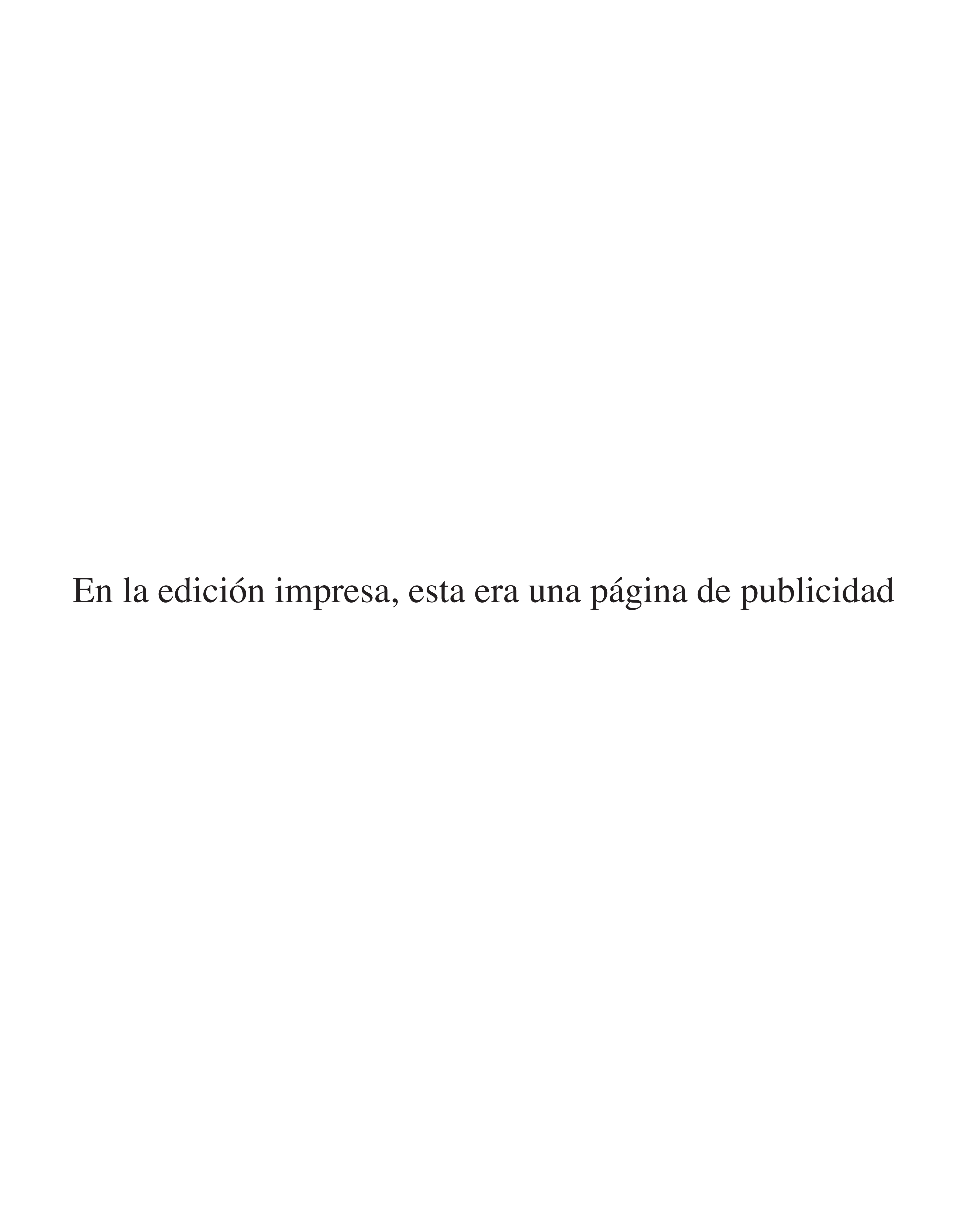
Diversión sin complicaciones para todos los públicos.

LO BUENO:
- Divertido y variado.
- Gráficamente correcto.

LO MALO:
- Bastante sencillo en líneas generales.
- Nos ha parecido muy sensible al hardware 3D.

INDIVIDUAL 74

MULTIJUGADOR NO TIENE



En la edición impresa, esta era una página de publicidad

War and Peace 1796-1815

Mucha ambición

Tomando como referencia la novela homónima de Leonard Tolstoi, este juego nos traslada a la época de las guerras napoleónicas, en las que Europa era un campo de batalla y las armas decidían el destino de las naciones.



Este título intenta seguir avanzando dentro del género de la estrategia en la dirección iniciada por «Medieval Total War». Por un lado, tenemos batallas entre divisiones de unidades que se manejan tal y como lo harían en un juego al uso de "agrupar y atacar", y por otro, tiene un sistema diplomático y económico que permite gestionar completamente un imperio. La característica diferenciadora en «War and Peace» es que ambos aspectos están integrados bajo una misma interfaz, de manera que el campo de batalla en el que contemplamos la evolución de nuestras tropas es una representación a escala del globo terrestre. Esto supone el mayor mapa táctico jamás representado en un juego de estas características; así como suena.
El desarrollo del juego recuerda un poco a la fórmula "Risk": se escogen unos objetivos al principio de la partida y luego hay que ingeniárselas como mejor se pueda para cumplirlos. Hay seis naciones para escoger, pero las diferencias entre unas y otras no son tan radicales como sería deseable, uno de sus puntos débiles. Esto, sumado a la inexplicable ausencia de un modo multijugador, limita considerablemente la longevidad de este título en nuestro disco duro. El sistema de batallas en sí está resuelto con dignidad, e incluso se contempla la intervención de espías saboteadores y partisanos especializados en la guerra de guerrillas. En cualquier caso, las pocas unidades regulares disponibles (básicamente: artillería, infantería, caballería y oficiales, con variantes dedicadas) hacen que los combates terrestres

La referencia

EMPIRE EARTH

- **«War and Peace» representa las batallas en un mapa táctico mucho mayor.**
- **En este juego sólo se abarca un periodo histórico; «Empire Earth» se cubren varios.**
- **Gráficamente «War and Peace» es significativamente inferior a «Empire Earth».**



La función de construcción semi-automatizada, reduce la microgestión de las ciudades.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Pentium IV 1,6 GHz** ▶RAM: **128 MB** ▶Tarjeta 3D: **Geforce 2** ▶Conexión: **ADSL**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Estrategia** ▶Idioma: **Castellano** (textos y manual). **Voces, según la nación escogida.** ▶Edad Recomendada (ADESE): **No disponible.** ▶Estudio: **Microïds** ▶Editor: **Microïds** Distribuidor: **Virgin Play** ▶Número de CD: **1** ▶Fecha de lanzamiento: **15/12/2002** ▶PVP recomendado: **39,95 euros** *(6.647 Ptas.)* ▶Página web: **www.warandpeace-game.com** Está en francés. Tiene noticias sobre el juego y algunos pantallazos. Nada especialmente llamativo.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Número de campañas: **10, dos ficticias y ocho históricas** ▶Modos de juego: **3, conquista del mundo, guerra imperial, conquista de capitales.** ▶Número de naciones: **6** ▶Número de ambientaciones: **1, el mapa del mundo.** ▶Editor: **No** ▶Multijugador: **No** ▶Modos multijugador: **No aplicable** ▶Número de jugadores: **No aplicable** ▶Opciones de conexión: **No aplicable**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium III 800 Mhz** ▶RAM: **128 MB** ▶Disco Duro: **900 MB** ▶Tarjeta 3D: **32 MB** ▶Módem: **No requiere**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium III 1 Ghz** ▶RAM: **256 MB** ▶Disco Duro: **900 MB** ▶Tarjeta 3D: **32 MB** ▶Módem: **No requiere**



Piedra, papel o tijera

UN PRINCIPIO básico de los juegos de estrategia en tiempo real es el de que un tipo de unidad contrarresta a otra, donde la otra contrarresta a su vez a la que derrota a la primera. Este concepto se ha trasladado a «War and Peace» mediante la subdivisión de las nueve unidades regulares en tres grandes grupos: infantería, artillería y caballería.

LA ARTILLERÍA aniquila a la infantería, que se caracteriza por su desplazamiento lento. La caballería, gracias a su velocidad, puede entrar rápidamente en combate con la artillería y aniquilarla antes de que pueda hacer valer su bombardeo a distancia. Por último, la infantería en formación de cuadrado es ideal para resistir la carga de la caballería.



Las flechas rojas permiten reconocer e interpretar el ataque.



Las batallas se desarrollan de forma un poco confusa y a gran velocidad.



Las unidades son difíciles de distinguir, como se aprecia en la foto.



El mapa político ayuda a reducir la confusión derivada del inmenso mapa.

SU AMBIENTACIÓN Y DIMENSIÓN TÁCTICA SON MUY BUENAS, PERO LA TECNOLOGÍA Y LAS BATALLAS NO ESTÁN A LA MISMA ALTURA

transcurran con cierta monotonía, si bien la inclusión de unidades navales anima un poco las cosas.

Pese a la atractiva posibilidad de combatir por un inmenso mapa del mundo, a la hora de la verdad la mayoría de los conflictos se desarrollan en torno a las ciudades, que son los ejes de poder por los que se deciden la victoria o la derrota en las partidas.

Buenas ideas, limitada tecnología

Dejando a un lado consideraciones acerca de su jugabilidad, de lo que no cabe duda es que desde un punto de vista técnico nos encontramos ante un juego algo limitado. El apartado sonoro es razonablemente bueno, pero los gráficos dejan bastante que desear. Las unidades se ven diminutas, y solamente gracias a los anillos de selección geométricos se las puede distinguir con claridad. Ni siquiera los cañonazos están representados con la espectacularidad que sería de esperar. En cuanto a las texturas, resultan demasiado simples para los tiempos que corren.

La idea de conjugar diplomacia, economía y batallas en tiempo real bajo un mismo sistema de juego es ambiciosa, pero por desgracia, no podemos decir que «War and Peace» haya logrado plasmarla con la brillantez deseable, salvo por su tremenda escala.

G.P.H.

Toma nota

Un juego de gran escala, traicionado por su apartado técnico.

LO BUENO:
- Mapa táctico de dimensiones colosales.
- La ambientación napoleónica es original para un juego de este tipo.

LO MALO:
- No hay suficiente diferenciación entre naciones.
- Gráficos poco elaborados.
- La ausencia de multijugador es injustificable en este caso.

MODO INDIVIDUAL 65

MODO MULTIJUGADOR NO TIENE

ALTERNATIVAS

MEDIEVAL TOTAL WAR
Uno de los mejores juegos dentro de su género, triunfante conjugación de estrategia y táctica.
▶Comentado en MM 92 ▶Puntuación: 92

CIVILIZATION III
Estrategia por turnos en la que la construcción y gestión de un imperio está mejor resuelta.
▶Comentado en MM 87 ▶Puntuación: 90



Tiger Woods PGA Tour 2003

Tigre clónico

Llega una nueva edición del simulador de golf promocionado por Tiger Woods. Un completo juego, copia casi exacta de su antecesor, que satisfará plenamente a los aficionados a este deporte, pero sin aportar novedades.

El filial de EA especializada en juegos deportivos, EA Sports, presenta la edición 2003 de su simulador de golf «Tiger Woods PGA Tour». Si la edición 2002 del programa fue revolucionaria, por su espectacular tecnología en 3D y la gran adicción que producía, la versión 2003 no pasa de ser un "clon" de aquella, que apenas mejora sus contenidos. Sorprende comprobar que, en algunos aspectos, «Tiger Woods PGA Tour 2003» es incluso menos completo que su antecesor. Y es que, por ejemplo, sólo incluye doce circuitos, cinco menos que los vistos en la edición 2002. Las opciones de juego son idénticas, si bien el modo Play Golf (partida rápida) incluye 16 pruebas individuales (entrenamientos, torneos y pruebas de habilidad), una menos que en la versión anterior. No sucede así con el número de jugadores reales incluidos, que crece hasta un total dieciocho. La conectividad a través de Internet ha mejorado con la utilidad EA Online, que alberga competiciones periódicas y busca partidas en pocos segundos con usuarios remotos.

El juego utiliza un motor 3D en tiempo real que genera gráficos de gran calidad y permite infinitas perspectivas de cámara. Esta edición incorpora también un sistema de cámaras dinámicas prefijadas, que aportan un realismo casi televisivo. Aunque este juego sea, posiblemente, el mejor exponente del género, algunos de sus incondicionales pueden sentirse molestos por las pocas aportaciones a la saga.

I.C.C.

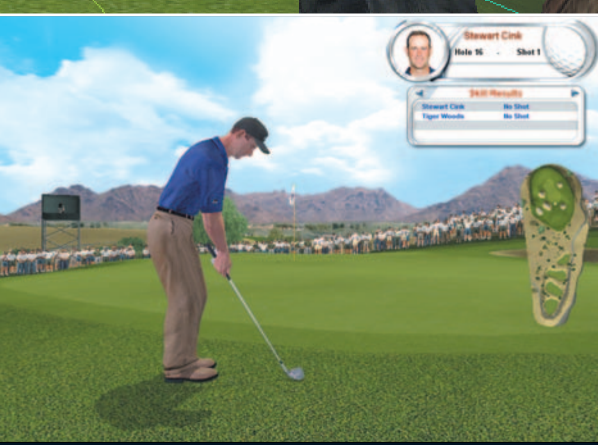
La referencia

FIFA 2003

- El realismo y la espectacularidad son las grandes bazas de ambos juegos.
- Incluyen cámaras dinámicas para ofrecer una retransmisión de los encuentros con un estilo televisivo.
- En comparación, esta edición de «Tiger Woods» es menos innovadora que «FIFA 2003».



Es en esencia el mismo juego con algún añadido, como las cámaras dinámicas.



Inexplicablemente, el número de campos disponibles se reduce en esta edición.

Infomanía

ANALIZADO EN: CPU: **P. IV 2GHz, P. III 800 MHz** RAM: **512, 256 MB** Tarjeta 3D: **Geforce 3 Ti 500** Conexión: **LAN,**

FICHA TÉCNICA Disponible: **PC, Xbox, PS2, GC** Género: **Deportivo** Idioma: **inglés** (textos, voces y manual) Edad recomendada (ADESE): **TP** Estudio: **EA Sports** Compañía: **EA** Número CDs: **3** Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** PVP recomendado: **44,95 euros** (*7.479 pesetas*) Página web: ***www.ea.com/easports/platforms/games/tigerwoods2003/***

LO QUE HAY QUE TENER CPU: **Pentium II 333 MHz** RAM: **64 MB / 128 MB para XP** Disco Duro: **820 MB** Tarjeta 3D: **Sí (16 MB)** Conexión: **28.8K**

Toma nota

Una nueva edición, de un gran simulador, que no aporta novedades.

LO BUENO:
- Es muy espectacular y la jugabilidad es muy elevada.
- Las cámaras dinámicas, los retoques en las texturas.

LO MALO:
- Sigue sin estar traducido.
- Escasas novedades.

INDIVIDUAL	MULTIJUGADOR
68	70

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

Incluye interesantes torneos a través de Internet.

SOLO:
Lo mejor: Las distintas modalidades del modo Play Golf.
Lo peor: Tiene menos campos y modalidades.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: El sistema para montar partidas online.
Lo peor: No tener premios, como el público americano.

Taz: Wanted
Torbellino de acción

Los pequeños y mayores de la casa van a disfrutar por igual emulando las travesuras del demonio de Tasmania en este divertido videojuego de plataformas inspirado en el mítico personaje de la Warner.

El personaje más pendenciero e incontrolable del universo Warner llega a nuestros PCs en un frenético juego de acción y plataformas. «Taz Wanted» sigue las líneas maestras de aquel programa: un protagonista carismático, acción a raudales y sin complicaciones, elaborados gráficos en 3D con texturas de apariencia plana y una apabullante sencillez de manejo, que lo hace accesible para usuarios de cualquier edad.

Yosemite Sam intenta capturar a Taz a toda costa. El objetivo es superar diez niveles recogiendo bonus, destrozando los carteles de busca y captura que ha colocado Sam y desactivando trampas, al tiempo que evitamos que los enemigos nos atrapen. En determinados momentos Taz adquirirá habilidades especiales, útiles para superar retos más complicados. El programa incluye, además, doce entretenidos subjuegos para dos jugadores.

A pesar de que la tecnología parezca discreta, a causa de la apariencia plana de los gráficos, el motor 3D mueve una enorme suma de polígonos para conseguir la sensación de dibujo animado y que el conjunto se mueva con fluidez.

El control del personaje es excelente, incluso cuando nos movemos a gran velocidad convertidos en tornado. «Taz Wanted» no tiene más aspiraciones que divertir a aquel que lo prueba. Es rápido, no muy difícil e incluye toques de humor para todos los públicos. Igualmente, resulta un producto de consumo rápido, cuyo interés decrece con el tiempo. Un título recomendable, que no pasará a los anales de la historia más que como un juego divertido.

I.C.C.

La referencia

T.R.: THE LAST REVELATION

- **Ambos son juegos de plataformas e incluyen puzzles, aunque los de «Tomb Raider» son más complejos.**
- **«Taz: Wanted» es menos profundo e interesante que «Tomb Raider», aunque igualmente divertido.**
- **El desarrollo de «Taz: Wanted» es más rápido y menos estratégico que el de «Tomb Raider».**



Tras la apariencia plana de los gráficos se esconde un motor gráfico muy potente.



El personaje está perfectamente animado y puede realizar todo tipo de movimientos.

Toma nota

Divertido y sin complicaciones, un arcade para los menos exigentes

LO BUENO:
- La apariencia de dibujo animado de los gráficos.
- Rápido, divertido y muy jugable.

LO MALO:
- El nivel de dificultad es muy bajo.
- No invita a ser jugado por segunda vez.

INDIVIDUAL	MULTIJUGADOR
66	55

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

Incluye divertidos subjuegos **diseñados para dos jugadores.**

SOLO:
Lo mejor: poder hacer movimientos tan diversos con Taz.
Lo peor: desarrollo lineal y algo repetitivo.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: manejar a otros personajes de la Warner.
Lo peor: a la larga, los minijuegos terminan por cansar.

Infomanía

ANALIZADO EN: CPU: **Pentium III 800 MHz** RAM: **256 MB** TARJETA 3D: **Geforce 2 GTS, Voodoo 5** CONEXIÓN: **LAN**

FICHA TÉCNICA Disponible: **PC** Género: **Acción/Plataformas** Idioma: **Castellano** (manual y textos) Edad recomendada (ADESE): **TP** Estudio: **Blitz Games** Compañía: **Infogrames** Distribuidor: **Infogrames** Número de CDs: **1** Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** PVP Recomendado: **34,99 euros** *(5.822 Ptas.)* Página web: ***www.looneytunes.es***

LO QUE HAY QUE TENER CPU: **Pentium III 500 MHz** RAM: **64 MB** Disco Duro: **821 MB** Tarjeta 3D: **Sí (16 MB)** Conexión: **Módem 56k**



A EXAMEN

Ski Park Manager

Castillos de nieve

Un juego de gestión ambientado en una estación invernal que, sin inventar nada nuevo, consigue entretenernos durante un rato, siempre que seas aficionado a este tipo de programas o a los deportes alpinos.

Si te gusta el ski y tienes alma de empresario, echa un vistazo a «Ski Park Manager», un simple pero entretenido juego de estrategia, sin más aspiraciones que hacernos pasar un rato divertido frente al ordenador. El objetivo del juego es construir una estación invernal de moda, que resulte rentable y satisfaga completamente a nuestros visitantes.

El primer paso es elegir el lugar en que queremos construir. El juego incluye vistosos modelos 3D inspirados en treinta montañas reales, algunas tan conocidas como el pico Aneto o el Mont Blanc. Una vez que hayamos planificado el trazado de las pistas, podemos empezar a construir la estación propiamente dicha. Disponemos de un buen número de instalaciones distintas (remontes, pistas, edificios especiales, hostelería, tiendas, actividades y objetos decorativos) con las que podemos fabricar nuestra estación invernal. Para empezar a construir contamos con una extensa suma de dinero, que no podremos sobrepasar sin antes rentabilizar el gasto. «Ski Park Manager» incluye tres opciones de juego individual y un tutorial. Este último es muy útil para familiarizarse con el interfaz de construcción, que resulta un tanto lioso de manejar. El modo de juego libre nos permite construir sin cortapisas, mientras que las misiones prediseñadas nos marcan objetivos concretos a cumplir. Todos los modos de juego son muy similares entre sí (incluida la campaña, que es más de lo mismo) y no hay opciones de juego online.

A la larga, la jugabilidad es reducida –el interés por el juego no va a durarnos mucho–, si bien es cierto que resulta muy entretenido para unas cuantas partidas. Se trata de un juego correcto, que satisfará más a los aficionados al ski que a los amantes de los juegos de gestión. A su favor, cabe destacar la calidad de sus gráficos y la relativa originalidad de su planteamiento. En contra, un interfaz lioso y un desarrollo que se hace monótono a la larga.

I.C.C.

La referencia

SID MEIER´S GOLF

- **Ambos juegos están enfocados a la gestión empresarial, aunque «Ski Park Manager» es menos completo y divertido.**
- **En «Ski Park Manager» los personajes son meros autómatas.**
- **«Ski Park Manager» está diseñado en 3D, mientras que «Sim Golf» combinaba 2D con 3D.**



La variedad de remontes y servicios no es muy extensa, así el juego pronto se hace aburrido.





El juego destaca por su correcto motor gráfico, que permite representar las montañas en 3D.

Infomanía

ANALIZADO EN: CPU: **P II 733 MHz** RAM: **128 MB** Tarjeta 3D: **GeForce 3 Ti 500, 8MB** Conexión: **No requiere**

FICHA TÉCNICA Disponible: **PC** Género: **Estrategia** Idioma: **Inglés** (textos, manual) Edad Recomendada (ADESE): **TP** Estudio: **Lankhor** Compañía: **Microids** Distribuidor: **Virgin Play** Número de CDs: **1** Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** PVP Recomedado: **29,95 euros** *(4.983 pesetas)* Página Web: ***www.skiparkmanager.com***

LO QUE HAY QUE TENER CPU: **Pentium III 350 MHz** RAM: **64 MB** HD: **68,2 MB** Tarjeta 3D: **Sí (32 MB)** Conexión: **No requiere**

Toma nota

Correcto pero simple y poco variado, termina cansando.

LO BUENO:
- Resulta novedoso y es divertido en las primeras partidas.
- Las representaciones en 3D de las distintas montañas.

LO MALO:
- El interfaz es enrevesado y las partidas se hacen repetitivas.

INDIVIDUAL 58

MULTIJUGADOR NO TIENE

WWE RAW

Pan y Circo

Ese espectáculo, a caballo entre la pantomima y la lucha libre, denominado “wrestling”, llega de nuevo al PC de la mano de THQ con «WWE Raw». Y, a decir verdad, aunque no sea un juego brillante, sí resulta bastante entretenido.

Algo que se nota inmediatamente en «WWE Raw» es que se trata de un título (mejor dicho, una serie de juegos) diseñado con las consolas en mente. Su calidad técnica es bastante notable, pero su sistema de control deja entrever claramente que el pad ha sido el controlador para el que se ha pensado.

Las opciones de competición son las que más destacan en «WWE Raw». Posee cuatro modalidades principales, que a su vez engloban un total de otros quince modos secundarios, con lo que la variedad está más que asegurada. Como curiosidades notables, es posible desde crear un luchador a medida, hasta en lo físico, a los combates entre luchadores masculinos y femeninos.

Otro apartado que potencia la diversión es la posibilidad de competir con otros jugadores, aunque siempre sobre el mismo ordenador, y combinando teclado y pads de control, hasta alcanzar un máximo de cuatro usuarios simultáneos.

Como antes se ha mencionado, técnicamente es bastante bueno, aunque se abusa de ciertos efectos, como el “blur”, para potenciar la sensación de movimiento y animación de los modelos 3D, aunque no es menos cierto que algunos defectos típicos, como el “clipping”, mezclándose de vez en cuando los gráficos de algunos luchadores, también se dan con frecuencia. Las animaciones, eso sí, resultan bastante realistas, y los modelos están muy detallados, lo que siempre es bueno para el conjunto del juego.

En suma, resulta divertido, entretenido y bien hecho, pero no excesivamente convincente viendo el conjunto en perspectiva.

F.D.L

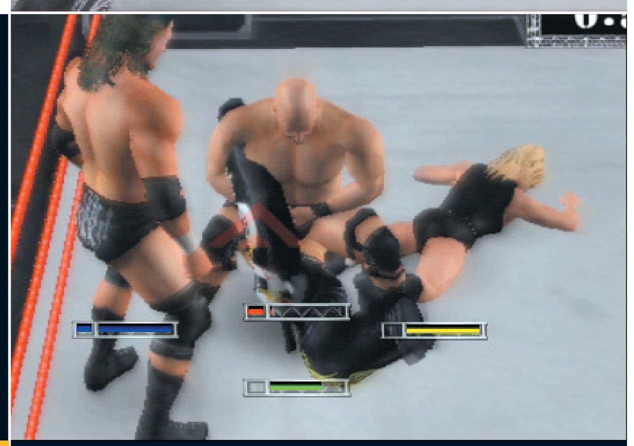
La referencia

FIFA 2003

- **El diseño de acción en «WWE Raw» se orienta más al arcade, y es mucho más sencillo, que en «FIFA 2003».**
- **Técnicamente, «WWE Raw» está bastante por detrás del juego de EA Sports.**
- **Las posibilidades multijugador de «WWE Raw» son mucho más limitadas que en «FIFA 2003».**



Los luchadores personalizados es una opción interesante, si no nos convence ninguno.



Una de las opciones más divertidas es la de cuatro jugadores, todos contra todos.

Toma nota

Divertido y bien hecho, pero a la larga no llega a convencer.

LO BUENO:
- Control muy sencillo.
- Gran variedad de competiciones.
- Posibilidad de jugar hasta 4 usuarios simultáneos.

LO MALO:
- Multijugador sólo en la misma CPU.
- Sistema de cámaras algo confuso.

INDIVIDUAL	MULTIJUGADOR
55	65

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

En multijugador es muy divertido **por los “piques”con los amigos.**

SOLO:
Lo mejor: Variedad de opciones y simplicidad del control.
Lo peor: Reiterativo tras las primeras partidas.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Los piques que se dan entre los jugadores.
Lo peor: No poder conectarse con otros ordenadores.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Pentium III 800 MHz** ▶RAM: **128 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 4 MX** ▶Conexión: **No requiere.**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Deportivo/Arcade** ▶Idioma: **Inglés (manual en castellano)** ▶Edad Recomendada (ADESE): **16+** ▶Estudio: **JAKKS Pacific** ▶Editor: **THQ** ▶Distribuidor: **Proein** ▶Número de CDs: **2** ▶Fecha de Lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP Recomendado: **32,95 euros (5 482 pts)** ▶Página web: ***www.thq.co.uk/wwe***

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium III 500 MHz** ▶RAM: **64 MB (128 MB para WinXP)** ▶HD: **1 GB** ▶Tarjeta 3D: **16 MB** ▶Módem: **No requiere**

Euro Loco

EXPANSIÓN PARA TRAIN SIMULATOR

Vistoso, pero poco

Una de cal y otra de arena. Así se puede definir la aportación de esta expansión al mundo «Train Simulator». Por una parte añade a las locomotoras originales nueve modelos más, entre las que se encuentran algunos de los aparatos más veloces del viejo continente como el TGV francés o el ICE2 alemán. Pero, y aquí va la de arena, no se puede circular por ningún escenario nuevo. Si a esto se le añade la "dolorosa" ausencia del AVE y que no se puede disfrutar de ninguna misión nueva con respecto al juego original, el balance a favor de «Euro Loco» queda algo "tibio". En resumen: no aporta mucho pero lo que aporta lo hace a un buen nivel tanto gráfico como de funcionalidad. Una ampliación sólo recomendable para los fanáticos de los trenes que tengan ganas de expandir el juego original.

R.L



■ El interior de los trenes aparece recogido con el mismo realismo que el exterior. (pie_loco01.jpg)



Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Athlon 1100** ▶RAM: **384 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 2 MX, 64 MB** ▶Conexión: **56K, LAN**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Simulador** ▶Idioma: **Inglés** ▶Edad recomendada (ADESE): **TP** ▶Estudio: **Chris Trains** ▶Editor: **Just Trains** ▶Distribuidor: **Proein** ▶Número de CD: **1** ▶fecha de lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP recomendado: **39,95 euros** *(6.647 Ptas.)* ▶Página web: ***www.justtrains.net*** Página comercial sin mayor interés.

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium II 500 MHz** ▶RAM: **128 MB** ▶Disco Duro: **120 MB** ▶Tarjeta 3D: **32 MB** ▶Módem: **No requiere**

Toma nota

Una expansión escasa pero correcta con nuevos alicientes.

LO BUENO:
- ▲ Buen trabajo de modelado de los trenes
- ▲ Nuevos vagones de mercancías

LO MALO:
- ▼ No aparece el AVE
- ▼ No añade nuevos escenarios al juego original.

INDIVIDUAL
70

MULTIJUGADOR
NO TIENE

Easter Thunder

EXPANSIÓN PARA IL-2 STURMOVIK

La batalla continúa

A la espera de que llegue de una vez por todas la expansión oficial de «IL 2 Sturmovik», ésta procedente de Just Flight puede servir perfectamente para calmar los ánimos de los aficionados. Lo primero señalar que no sólo su realización técnica es buena, sino que el programa se integra sin ninguna complicación en el juego original. Su principal aportación es una campaña completa, disponible tanto para el ejército soviético como para el alemán, que consta de un total de catorce misiones para cada bando (doce, más dos de bonus). En ellas se alternan las misiones de caza, ataques terrestres y navales, de escolta, etcétera. de tal modo que es imposible aburrirse y en las que incluso es posible acabar luchando frente a un as legendario de la Luftwaffe como fue Eric Hartmann. Para los aficionados al modo multijugador se ha incluido un bonus consistente en cinco nuevos esquemas de camuflaje para los aviones Fw-190 y Me-109 disponibles para misiones cooperativas. Lo único que se le puede reprochar a esta expansión es que la campaña incluida no sea dinámica y que cueste tanto como el juego original.

R.L.



■ La campaña incluye misiones de ataque terrestre y naval así como de reconocimiento.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Athlon 1100** ▶RAM: **384 MB** ▶TARJETA 3D: **GeForce 2 MX, 64 MB** ▶CONEXIÓN: **56 K, LAN**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Simulador** ▶Idioma: **Inglés** ▶Edad recomendada (ADESE): **TP** ▶Estudio: **Just Flight** ▶Editor: **Just Flight** ▶Distribuidor: **Proein** ▶Número de CDs: **1** ▶Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP recomendado: **45,95 euros** *(7.645 Ptas.)* ▶Página web: ***www.justflight.com*** Página con fondos de escritorio, parches y documentación.

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium III 600 MHz** ▶RAM: **128 MB** Disco duro: **50 MB** ▶Tarjeta 3d: **32 MB** ▶Módem: **No requiere**

Toma nota

Más misiones para los que se hayan quedado con ganas de más.

LO BUENO:
- ▲ Instalación sencilla y poco voluminosa
- ▲ Misiones variadas y bien hilvanadas

LO MALO:
- ▼ Precio demasiado alto
- ▼ Campaña no dinámica de misiones.

INDIVIDUAL
75

MULTIJUGADOR
NO TIENE

Gran Concurso

IRON STORM

Participa y llévate un recuerdo exclusivo de la Gran Guerra



¡MÁS FÁCIL TODAVÍA!
¡ENVÍA UN **SMS** DESDE TU MÓVIL Y GANA UNO DE LOS PREMIOS QUE SORTEAMOS!



BASES DEL CONCURSO

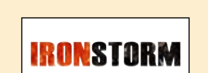
1.- Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA
2.- Válido para Movistar, Vodafone y Amena
3.- Los premios no serán canjeables por dinero
4.- No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos
5.- Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Micromanía
6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7.- Fecha límite para entrar en sorteo: 26 de enero de 2003.

Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBY PRESS, S.A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después dela realización del pertinente sorteo.

SORTEAMOS 20 JUEGOS Y 20 LITOGRAFÍAS

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número **5300** desde tu móvil poniendo la palabra: **mm96irom**

Distribuido en España por Virgin Play







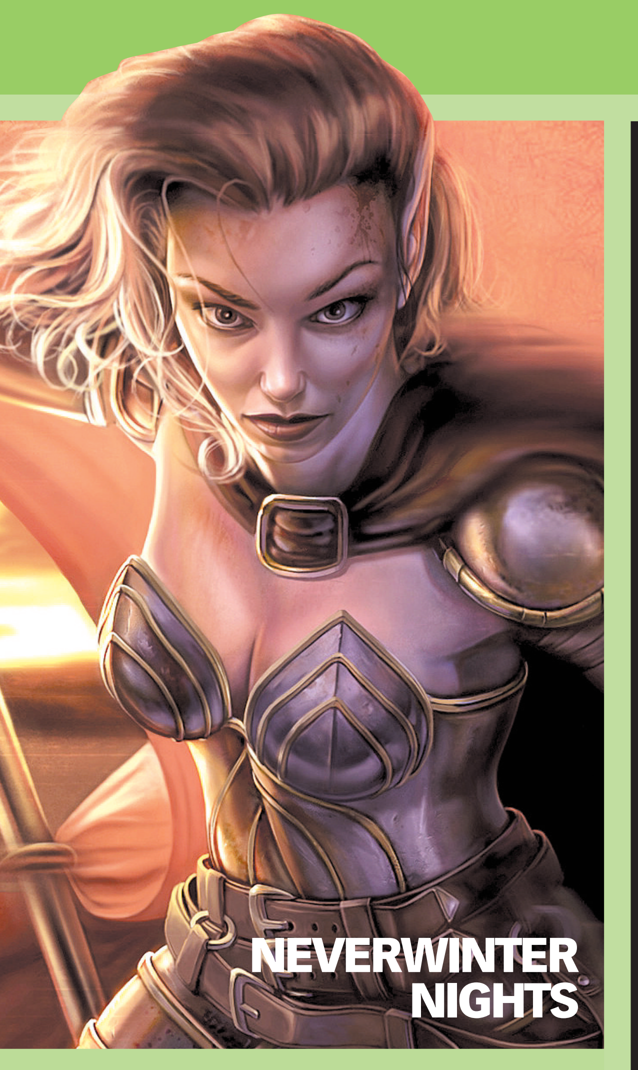

WARCRAFT III




EA SPORTS
FAST
FIFA 2003









UN AÑO DE JUEGOS

Micromania busca los mejores títulos de 2002

Es el momento de revisar los últimos doce meses. El momento de completar tu colección. Y el momento de que, junto a Micromanía, escojas el mejor juego de todo el año.

Echando la vista atrás puede parecer que han pasado en un suspiro, aunque lo cierto es que doce meses de videojuegos dan para mucho. No podíamos acabar el año sin hacer un completo repaso de los mejores juegos que han aparecido a lo largo de 2002. Podréis comprobar que no todos los géneros han sido igual de afortunados en el reparto pero, también, que cada uno de ellos ha contado con títulos de los que de verdad merecen la pena.

UN AÑO DE ACCIÓN

De entre todos los géneros, probablemente es el de acción en el que este año resulta más complicado destacar un título, y es que si algo ha caracterizado 2002 ha sido la abundancia de juegos que han visto la luz. Puestos a elegir, nos quedamos con «Medal of Honor», por su perfecta combinación de jugabilidad y calidad técnica, pero lo cierto es que ni «Unreal Tournament 2003» ni «C&C: Renegade» se le quedan muy a la zaga. Un escalón por detrás de ellos, pero también con una gran calidad, han destacado este año «Battlefield 1942», «Mafia», «Jedi Knight 2: Jedi Outcast», «GTA III», «Spider-Man», «No One Lives Forever 2» o «Hitman 2».

En esta lista podemos detectar un par de patrones comunes. Por una parte, se aprecia cómo los desarrolladores son cada vez más conscientes de que el público no sólo quiere pegar tiros sin más, y así muchos títulos combinan la acción pura con argumentos muy elaborados, propios de las mejores películas, o en algunos casos incluso inspirados en ellas («Mafia», «Spider-Man», «Medal of Honor»), o en los que hemos de combinar puntería y rapidez de reflejos con habilidades propias de otros géneros, como la conducción («GTA III») o el sigilo («Hitman 2»). Por otra parte se advierte también cómo el género aborda cada vez menos los temas fantásticos, y recurre a ambientaciones realistas, especialmente bélicas («Medal of Honor» de nuevo, «Battlefield 1942» o «Iron Storm», entre otros).

UN AÑO DE ESTRATEGIA

La noticia de este año, en lo que a juegos de estrategia se refiere, ha de ser por fuerza el regreso de Blizzard al género que los hizo famosos y que, dicho sea de paso, ellos mismos ayudaron a construir. Y es que la estrella de ►►



LO MEJOR DE LO MEJOR

Estos son, en nuestra opinión, los mejores juegos de 2002 en los cuatro géneros mayoritarios. **«Medal of Honor»**, porque alcanza en todos sus aspectos una calidad elevadísima, desde el motor gráfico hasta el argumento, pasando por la jugabilidad o el equilibrio entre los modos individual y multijugador. **«Warcraft III»**, porque su combinación de estrategia y rol resulta increíblemente refrescante y además porque posee el impecable acabado de Blizzard. **«Neverwinter Nights»**, porque lleva los juegos de rol hasta un nueva dimensión, especialmente en el apartado gráfico, pero también en jugabilidad, profundidad y posibilidades multijugador. Y **«FIFA 2003»**, porque alcanza un realismo como nunca habíamos visto en la serie con anterioridad y porque la cantidad de opciones disponibles es simplemente abrumadora.



LUCES, CÁMARA...

...y acción, mucha acción", podría haber sido el grito de guerra de todas las compañías que este año nos han inundado con una auténtica oleada de estupendos juegos de acción. Aparte del increíble **«Medal of Honor»**, nos hemos tenido que descubrir ante **«Unreal Tournament 2003»**, cuya impresionante tecnología sólo es superada por la adicción provocada por su frenético multijugador. Igualmente, nos hemos rendido ante **«Mafia»**, un título con una jugabilidad digna de un clásico del género, combinada con un argumento absorbente y elaborado, digno de Hollywood. **«Grand Theft Auto III»**, por su parte, se eleva por encima de cualquier polémica que haya podido provocar su violento contenido gracias a su apasionante sistema de juego, tremendamente intenso, y a la versatilidad y potencia de su motor gráfico. **«C&C: Renegade»**, por último, aprovecha un original modo de juego multijugador y una fantástica ambientación para permanecer en la memoria de todos desde principios de año.



LAS MEJORES AVENTURAS



El mundo de la aventura no ha sido, desde luego, de los más prolíficos en 2002. Pero no es menos cierto que los títulos que han aparecido en este género han tenido una calidad media bastante notable.

Uno de los mejores ejemplos, **«Syberia»**, es una aventura "de las de toda la vida" que, con una ambientación a la altura de los clásicos del género, ha sabido hacerse un hueco entre los aficionados a este tipo de juegos. Otros juegos se han decantado más por la mezcla de géneros, donde la acción ha tenido mucho que decir. Títulos como **«The Thing»** o **«La Comunidad del Anillo»** son representativos de este hecho. Y aunque el estilo más clásico del género, como demuestra el primer título mencionado, sigue vigente, parece que los híbridos tienen más tirón entre los aficionados.

2002 es, sin lugar a dudas, «Warcraft III: Reino del Caos», un juego en el que la atención por el detalle y la jugabilidad son exquisitas. No quiere esto decir que no haya habido disputa por el trono, porque estupendos son también «Age of Mythology», «Medieval» o «Civilization III». Precisamente una de las características que han hecho de 2002 un año memorable para la estrategia es no sólo la calidad de estos juegos, sino también la gran variedad de aproximaciones que realizan sobre la base común del género, desde el planteamiento exhaustivo y por turnos de «Civilization III» hasta los enormes ejércitos de «Medieval».

Además, también hemos podido disfrutar con otros títulos que sin alcanzar tanto virtuosismo poseen igualmente una gran cantidad de cualidades. En esta categoría encontramos a «Imperium», «Etherlords» o «Europa Universalis 2».

Por último, queremos destacar un detalle significativo de la dirección que ha tomado el género en este año, y es que de los cuatro juegos mencionados, tres usan motores gráficos en 3D. «Civilization III» es el único que demuestra que todavía se pueden hacer juegos impresionantes en 2D.

UN AÑO DE ROL

Si para algo ha servido 2002 a los aficionados a los juegos de rol ha sido para confirmar que los chicos de Bioware siguen siendo los reyes del género, aunque probablemente de esto quedaban pocas dudas. «Neverwinter Nights» ha sido el más destacado de todos los títulos de este año, no sólo por su innegable calidad técnica y su innovador sistema de juego sino porque, al igual que sucedió en su momento con la serie «Baldur's Gate», lleva el género a terrenos todavía inexplorados y abre un sinfín de nuevas posibilidades.

Eso sí, el que en este caso la elección no haya estado tan disputada no quiere decir que este año no haya dejado otros títulos de gran calidad. Tanto «Morrowind» como «Dungeon Siege», cada uno en su propio estilo, han recibido una calurosa acogida por parte del público, justo reconocimiento a sus numerosos méritos, y el mismo «Freedom Force», quizá un escalón por debajo de los anteriores, consigue combinar el mundo de los videojuegos y el de los superhéroes de cómic como no se había conseguido nunca con anterioridad.

Por otra parte, este año ha traído también la confirmación de las 3D como el entorno definitivo para cualquier nuevo juego de rol que se precie, lo que se veía venir desde hace tiempo.

JUEGOS COMO «MAFIA» O «WARCRAFT III» MUESTRAN COMO SE RECURRE CADA VEZ MÁS A COMBINAR ELEMENTOS DE DIFERENTES GÉNEROS

UN AÑO DE DEPORTES

Los simuladores deportivos no han vivido en 2002 su año más boyante, y es que hemos padecido una cierta sequía de títulos de calidad que, afortunadamente, ha ido remitiendo hacia los últimos meses. Como todos los años EA Sports sigue siendo el líder indiscutible en este género y, por supuesto, ha permanecido fiel a su cita anual con la mayoría de sus series, incluyendo el que por su calidad debe considerarse como el ►►


NBA LIVE 2003



VIRTUA TENNIS



FIFA 2003

IN CORPORE SANO

La superioridad de **«FIFA Football 2003»** sobre el resto de juegos deportivos de este último año ha sido sometida a una prueba muy dura por las innegables virtudes de otros dos estupendos juegos. **«NBA Live 2003»**, por un lado, nos ha hecho olvidar rápidamente los dos años que le hemos estado esperando merced a una jugabilidad sencilla, rápida y, sobre todo, espectacular y gracias también al increíble realismo de su motor gráfico.
«Virtua Tennis», por el otro, llegó al PC envuelto en ese aire de sospecha que acompaña a todas las conversiones de títulos de consola, pero cualquier posible duda quedó disipada de inmediato ante el que es, sin duda, uno de los títulos deportivos más divertidos de todos los tiempos.



CIVILIZATION III

AGE OF MYTHOLOGY

ESTRATEGIA A LA CARTA

El selecto grupo que forman los mejores juegos de estrategia del año se caracteriza sobre todo por la gran diferencia entre sus planteamientos. Más allá de **«Warcraft III»**, **«Age of Mythology»** representa el espíritu de la estrategia en tiempo real clásica, llevando, eso sí, su tecnología hasta un nuevo nivel gracias a su estupendo motor 3D. **«Civilization III»**, en cambio, es la culminación de la mejor serie de estrategia por turnos de todos los tiempos, una perfecta combinación de profundidad y jugabilidad. **«Medieval: Total War»** toma lo mejor de ambos planteamientos y combina el tiempo real y los turnos con un motor excepcional y una IA estupenda.

MEDIEVAL

IMPERIUM

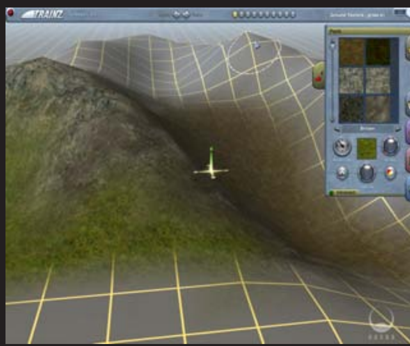


SELECTAS MINORÍAS

Aunque desgraciadamente no todos los géneros han disfrutado de la misma afluencia de títulos, sí que es cierto que hasta los más minoritarios han gozado de juegos de gran calidad.

El mundo de los **simuladores** es uno de los más representativos de este hecho. Uno de los juegos destacados ha sido **«Microsoft Flight Simulator 3»**, un simulador de vuelo que recoge la larguísima experiencia de Microsoft en este género. En un estilo muy diferente nos encontramos con otro títulos realmente interesante como **«Trainz»**. Pero otros géneros, como la **velocidad**, con **«Grand Prix 4»** o **«NFS: Hot Pursuit 2»**, también han tenido representantes destacados. Pocos títulos, sí, pero también de una calidad realmente notable.







mejor juego deportivo del año, «FIFA 2003», pero también con otros títulos tan interesantes como «Mundial FIFA 2002» o, sobre todo, el esperado «NBA Live 2003». De todas formas y en beneficio de la libre competencia hemos de decir que este año también hemos podido disfrutar de grandes simuladores deportivos de otras compañías, entre ellos la estupenda conversión a PC de «Virtua Tennis», el original «Salt Lake 2002» y «Championship Manager 01-02». Revisando todos estos títulos, quizá la conclusión más positiva sea que a pesar de que el género sigue dominado mayoritariamente por el deporte rey, la proporción de simuladores no futbolísticos aparecidos este año ha sido mayor de lo habitual, y esto, como cualquier cosa que potencia la variedad, es siempre una buena noticia.

GÉNEROS MINORITARIOS

Entre las tendencias del mercado quizá la más preocupante es ver cómo el grueso de los lanzamientos que han parecido durante el año, especialmente los lanzamientos de cierta importancia, se han repartido entre los cuatro géneros anteriormente mencionados, confirmando el paulatino abandono que progresivamente experimentan desde hace tiempo otro tipo de juegos, antaño mucho más populares, como las aventuras o las simulaciones. Por supuesto que han aparecido grandes títulos de todo tipo, pero seguro que no con la frecuencia que los aficionados desearían. En cuanto a juegos de velocidad, por ejemplo, este año nos ha traído títulos tan reseñables como los estupendos «Gran Prix 4», «Moto GP» o «F1 2002», pero lo cierto es que fuera de esto no hay mucho más donde rascar y, además, se aprecia un cierto conformismo en el género, cosa bastante preocupante, porque si bien los tres títulos aludidos ofrecen un alarde tecnológico impresionante, ninguno de ellos llega a aportar ninguna novedad significativa al género, en lo que respecta tanto al diseño como a la jugabilidad.

Por lo que se refiere a las aventuras, sólo «Syberia» destaca como un gran título dentro de lo que podríamos definir como "aventuras clásicas", un tipo de juegos que parece, poco a poco, condenado a la extinción. Afortunadamente, el género se está reciclando a pasos agigantados, y este mismo año hemos podido disfrutar con títulos como «The Thing» o «Zanzarah» que añaden al concepto tradicional de aventura ciertos elementos tomados de otros géneros, que aportan una muy necesitada bocanada de aire fresco.



POR COMPARACIÓN CON OTROS GÉNEROS, EL NÚMERO DE JUEGOS DE ACCIÓN QUE HAN APARECIDO ESTE AÑO ES FRANCAMENTE ELEVADO

Por lo que respecta a la simulación, un género tremendamente especializado y dirigido a un público muy específico, la escasez de títulos nuevos también ha sido la nota dominante. Sólo «Microsoft Combat Flight Simulator 3» destaca en un año en que, por lo demás, sólo se han ofrecido a los aficionados expansiones de títulos de años anteriores y algún que otro experimento, más o menos original, como es «Trainz».

UN AÑO DE...

Tampoco podemos olvidarnos de todos esos títulos que no pertenecen a ninguno de los géneros tradicionales, sino a combinaciones de ellos, y que han pasado de ser excepciones y rarezas a hacerse un hueco cada vez más grande. Los "tycoon", por ejemplo, que combinan estrategia, gestión y simulación han visto cómo este año se incrementaban sus filas. Nos quedamos con «Sid Meier's Sim Golf», un juego que ha demostrado que el maestro Meier sigue en un estado de forma excelente, y con «Industry Giant 2» y «RollerCoaster Tycoon 2».

Analizando todo 2002, parece que se pueden distinguir dos tendencias más o menos definidas. Por una parte que los lanzamientos se han concentrado alrededor de los géneros que mayor calado tienen entre los aficionados (algo bastante lógico), y por otra que las compañías recurren cada vez más a la combinación de elementos de diferentes géneros para llamar la atención de un mercado en el que las imitaciones y los "homenajes" abundan más de lo necesario. No cabe duda de que 2002 ha sido un buen año, repleto de juegos que serán recordados durante mucho tiempo; algo que nos gustaría volver decir dentro de doce meses.

J.P.V.



MORROWIND



NEVERWINTER NIGHTS



DUNGEON SIEGE

ROL, ROL, ROL, LA BOTELLA DE ROL

Todos los juegos de rol de este año han sufrido las odiosas pero inevitables comparaciones con «Neverwinter Nights», pero al menos tres de ellos no han salido nada malparados. «Dungeon Siege» aborda el género desde una perspectiva diferente, con más acción, pero con una jugabilidad y una calidad técnica de un nivel elevadísimo. «Morrowind» ofrece igualmente una enorme calidad técnica combinada con una gran abundancia de opciones de juego. «Freedom Force» triunfa en la tarea de transportar al PC el universo de los superhéroes, y posee un motor sorprendente.



Gran Concurso

¡¡Elige EL JUEGO DEL con Micromanía y gana

Micromanía busca los mejores juegos aparecidos en España en los últimos 12 meses, pero para conseguirlo necesitamos tu ayuda. Escoge tu favorito en cada género, de entre los juegos que hemos preseleccionado, y envíanos tus votos. Participarás en un súper concurso en el que podrás ganar uno de estos fabulosos premios.

▶Consulta las bases en las páginas 92 y 93.



Placa Base KT4V

▶Características básicas: Para AMD (Athlon XP, Athlon, Duron). FSB a 200/266/333 MHz. Soporta memoria DDR 200/266/333/400. Ranura AGP 8X/4X. 6 ranuras PCI. 1 ranura CNR. Seis bancos de memoria usando DDR SDRAM de 184 pines. Hasta un total de 3GB de memoria. Conexión hasta 4 IDE. Tecnología de sonido RealTek ALC 650 para 5.1 canales de audio.





2 SORTEAMOS

Tarjetas Gráficas MSI MX440-VTD8X

▶Características básicas: Soporta AGP 8X. 64 MB de memoria DDR. GPU NV18. Soporte de tecnología nView. Incluye Video In, TV Out y funciones DVI-I. ISoftware para DVD. Incluye versiones de prueba de «Duke Nukem. MP», «Morrowind» y «Ghost Recon».



Gamepad Trust 830T Triple Sightfighter

▶Características básicas: Gamepad digital alimentado por USB. 8 direcciones de movimiento (D-pad) y función POV adicional. 4 botones de acción en la parte superior y 4 en la parte delantera. 2 controles para los joystick analógicos con botones de 'shift' y modo escondidos. Función de 'shift' para duplicar el número de botones de acción. 3 opciones para seleccionar el modo: gamepad, joystick y volante.



AÑO tu premio!!

¡Participa y Gana!





Placa Base 845PE Max2

▶**Características básicas:** Placa para Pentium IV. Soporte de tecnología Hyper-Threading. Bus 533 MHz. Tecnología DDR333 (PC2700)/DDR (PC2100) SDRAM. 3 DIMM DDR que soportan hasta 2GB de memoria. 1 ranura AGP 4X. 6 ranuras PCI. Integra tecnología D-Bracket™2, Live Update™2, Fuzzy Logic™ 4 y PC Alert™ 4. Integra tecnología de sonido AC'97 que soporta hasta 5.1 canales discretos de audio.



5 SORTEAMOS

Auriculares Trust Gamer Headset

▶**Características básicas:** Sonido de bajos para hacer los juegos más realistas. Micrófono condensador ajustable. Incluye control del volumen extra en el cable. Rango 20 - 20.000 Hz (auricular). Rango 50 - 16.000 Hz (micrófono). Impedancia de 32 Ohm. Sensibilidad de 103 dB. Micrófono omnidireccional.





Set de Altavoces Creative Inspire 2.1 2400

▶**Características básicas:** 2 altavoces satélites de 4.5 Vatios (RMS) cada uno. Subwoofer de 12 Vatios (RMS) subwoofer. Frecuencia de Respuesta 42Hz-20 kHz. Relación Señal / Ruido (SNR) >75dB. Especialmente diseñados para cualquier tarjeta de sonido Sound Blaster® o fuente de sonido estéreo. Subwoofer cúbico reforzado. Nuevo diseño de altavoces satélites. Control remoto por cable con diseño ergonómico Altavoces satélites magnéticamente protegidos para evitar interferencias en el monitor. Sistema especial de protección de altavoces.

CON LA COLABORACIÓN DE









Gran Concurso

¡¡TÚ DECIDES!!
¡¡Vota a los Mejores

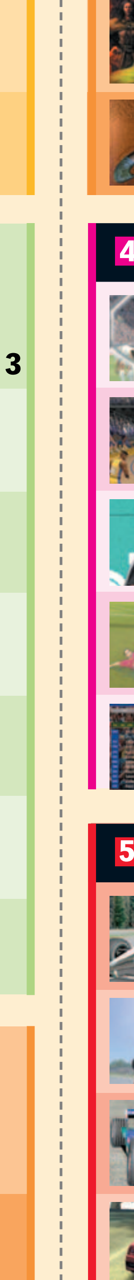
A continuación os presentamos la lista completa de los juegos que hemos seleccionado en la redacción. Aquí están los mejores títulos del año ordenados por género. Ahora necesitamos tu ayuda para elegir al mejor de todos ellos. Participa y gana uno de los premios que sorteamos.



1 Acción

A. MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT
B. C&C: RENEGADE
C. UNREAL TOURNAMENT 2003
D. BATTLEFIELD 1942
E. MAFIA
F. JEDI KNIGHT 2: JEDI OUTCAST
G. GTA III
H. SPIDER-MAN
I. NO ONE LIVES FOREVER 2
J. HITMAN 2
K. CONFLICT: DESERT STORM
L. IRON STORM
M. SOLDIER OF FORTUNE II: DOUBLE HELIX
N. JAMES BOND 007 NIGHTFIRE





2 Simulación

A. MICROSOFT COMBAT FLIGHT SIMULATOR 3
B. EUROFIGHTER TYPHOON: OP. ICEBREAKER
C. TRAINZ
D. SID MEIER´S SIM GOLF
E. INDUSTRY GIANT II
F. ROLLERCOASTER TYCOON 2
G. LOS SIMS: ANIMALES A RAUDALES

3 Aventura

A. THE THING
B. SYBERIA
C. LA COMUNIDAD DEL ANILLO
D. JERUSALEN



4 Deportivos

A. FIFA FOOTBALL 2003
B. NBA LIVE 2003
C. VIRTUA TENNIS
D. MUNDIAL FIFA 2002
E. CHAMPIONSHIP MANAGER 01-02

5 Velocidad

A. GRAND PRIX 4
B. MOTO GP
C. F1 2002
D. NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2

¡MÁS FÁCIL TODAVÍA!
¡ENVÍA UN SMS DESDE TU MÓVIL O UNA CARTA A LA REDACCIÓN!

Juegos de 2002!!



6 Estrategia

A. WARCRAFT III: REINO DEL CAOS
B. MEDIEVAL: TOTAL WAR
C. AGE OF MYTHOLOGY
D. CIVILIZATION III
E. IMPERIUM
F. ROBIN HOOD
G. EUROPA UNIVERSALIS II

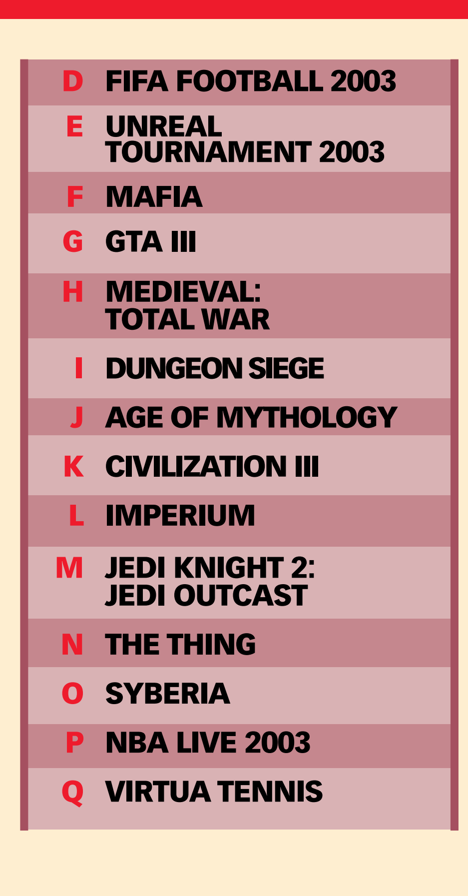


7 Rol

A. NEVERWINTER NIGHTS
B. DUNGEON SIEGE
C. MORROWIND
D. DIVINE DIVINITY

8 Juego del Año

A MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT
B WARCRAFT III: REINO DEL CAOS
C NEVERWINTER NIGHTS



D FIFA FOOTBALL 2003
E UNREAL TOURNAMENT 2003
F MAFIA
G GTA III
H MEDIEVAL: TOTAL WAR
I DUNGEON SIEGE
J AGE OF MYTHOLOGY
K CIVILIZATION III
L IMPERIUM
M JEDI KNIGHT 2: JEDI OUTCAST
N THE THING
O SYBERIA
P NBA LIVE 2003
Q VIRTUA TENNIS

BASES DEL CONCURSO

1.- Coste máximo por cada mensaje enviado 0,90 euros + IVA.
2.- Válido para las siguientes compañías Movistar, Vodafone y Amena.
3.- Los premios no serán canjeables en ningún caso por dinero.
4.- No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de correos.
5.- Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Micromanía.
6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Este concurso es válido únicamente en territorio español.
7.- Fecha límite para entrar en el sorteo: 26 de enero de 2003.

Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBY PRESS, S.A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo.

Cómo participar

▶Elige tus juegos favoritos entre la lista de nominados en cada categoría por la redacción.
▶Puedes participar por correo o a través de tu móvil. Recorta y envía este cupón cumplimentado por correo a "Concurso Los Mejores juegos del año", Micromanía, c/ de los Vascos, 17, 28040 Madrid. Si lo prefieres envía un mensaje de texto al número 5300 desde tu móvil poniendo la palabra: mm96mejores seguido de la combinación correspondiente –1A 2C 3B etc.–

DATOS PERSONALES

Nombre: Apellidos:
Domicilio:
Localidad: Provincia:
Fecha de Nacimiento: Teléfono C.P.

1	2	3	4	5	6	7	8



R A N K I N G

SELECCIÓN MICROMANÍA

¿Quieres saber cuáles son los juegos preferidos por nuestros redactores? Micromanía recopila lo mejor y lo peor de cada mes en esta guía útil para amantes de los videojuegos.

Los favoritos de...



G. Pérez-Ayala

Me gustan los juegos online que te permiten competir con otras pesonas fácilmente y también los juegos de rol en general.

1 Warcraft III
2 Age of Mythology
3 Unreal Tournament 2003
4 Icewind Dale 2
5 Etherlords

La lista negra

Afortunadamente, no hay cambios en nuestra lista negra, que incluye los cinco peores programas que podemos echarnos a la cara en la actualidad.

1 Druuna
▶COMENTADO EN MM 82 ▶PUNTUACIÓN: 40
El cómic de Serpieri sirvió de excusa para este programa, una pseudoaventura carente de sentido y que sigue encabezando nuestra lista.

2 Monsterville
▶COMENTADO EN MM 88 ▶PUNTUACIÓN: 25
Tras un argumento interesante se esconde un juego tedioso. Un programa "monstruoso".

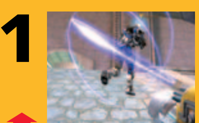
3 Moto Pizza
▶COMENTADO EN MM 90 ▶PUNTUACIÓN: 25
Un juego malo como pocos, con gravísimos problemas de diseño.

4 Zodiac Saints
▶COMENTADO EN MM 77 ▶PUNTUACIÓN: 40
Un juego inspirado lejanamente en Los Caballeros del Zodiaco, vetusto y mal realizado. Injugable.

5 Karate Fighter
▶COMENTADO EN MM 86 ▶PUNTUACIÓN: 25
Hace una década, éste sería un juego moderno y ambicioso, pero en la actualidad no pasa de ser un juego antiguo y mal diseñado.

Los Recomendados

Tras la tempestad suele venir siempre la calma y, de la misma manera, después de la avalancha de del mes pasado, las únicas novedades que entran en nuestra lista de recomendados este mes son «Haegemonia» y «Torero». Eso sí, después de todo un mes probando los nuevos juegos, la clasificaciónha sufrido bastantes cambios.

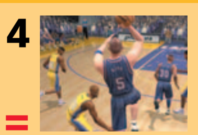
1 (sube)

Unreal Tournament 2003
▶COMENTADO EN MM 94 ▶PUNTUACIÓN: 78
La acción se viste de gala este mes con una nueva entrega de la famosa saga.
▶ACCION ▶PC ▶DIGITAL EXTREMES/INFOGRAMES

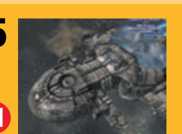
2 (=)

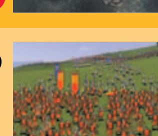
FIFA 2003
▶COMENTADO EN MM 94 ▶PUNTUACIÓN: 91
La nueva entrega del simulador de fútbol más importante viene cargada de novedades.
▶DEPORTIVO ▶PC ▶EA SPORTS

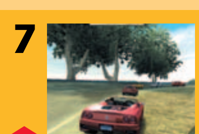
3 (baja)

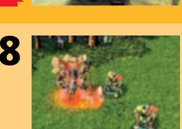
Age of Mythology
▶COMENTADO EN MM 95 ▶PUNTUACIÓN: 92
Toda la calidad de la serie «Age Of Empires» está presente en este juego que además posee una ambientación "divina".
▶ESTRATEGIA ▶PC ▶ENSEMBLE STUDIOS/MICROSOFT

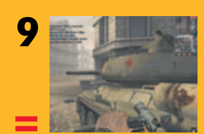
4 (=)

NBA 2003
▶COMENTADO EN MM 95 ▶PUNTUACIÓN: 91
Tras el plantón del año pasado el mejor simulador de baloncesto vuelve más en forma que nunca.
▶DEPORTIVO ▶PC ▶EA SPORTS

5 (N)

Haegemonia
▶COMENTADO EN MM 96 ▶PUNTUACIÓN: 82
Estrategia espacial de la mejor acompañada de uno de los mejores motores gráficos que hemos visto ultimamente.
▶ESTRATEGIA ▶PC ▶WANADOO

6 (=)

Medieval: Total War
▶COMENTADO EN MM 92 ▶PUNTUACIÓN: 92
Un juegazo de estrategia de los que hacen afición. Si te gustó «Shogun» no puedes perdértelo.
▶ESTRATEGIA ▶PC ▶CREATIVE ASSEMBLY/ACTIVISION

7 (sube)

Need For Speed: Hot Pursuit 2
▶COMENTADO EN MM 95 ▶PUNTUACIÓN: 80
La calidad técnica se da la mano con la jugabildiad en este título en el que puedes ser perseguidor o perseguido.
▶VELOCIDAD ▶PC ▶EA GAMES

8 (baja)

Warcraft III
▶COMENTADO EN MM 90 ▶PUNTUACIÓN: 90
Blizzard sigue por sus derroteros y los micromaníacos caemos sin remisión en las redes de este clásico absoluto.
▶ESTRATEGIA / ROL ▶PC ▶BLIZZARD/VIVENDI

9 (=)

Battlefield 1942
▶COMENTADO EN MM 93 ▶PUNTUACIÓN: 82
La guerra como nunca la habías visto, con un multijugador de escándalo.
▶ACCIÓN / ESTRATEGIA ▶PC ▶EA

10 (=)

Neverwinter Nights
▶COMENTADO EN MM 91 ▶PUNTUACIÓN: 92
Muchas eran las expectativas y todas han sido colmadas por uno de los juegos más intensos del presente año.
▶ROL ▶PC ▶BIOWARE/INFOGRAMES

N NUEVO = SE MANTIENE ▲ SUBE ▼ BAJA



11
Mafia
▶COMENTADO EN MM 93 ▶PUNTUACIÓN: 92
Tiros, asesinatos y traiciones en un juego de acción y aventura que indaga en el origen del mundo del hampa.
▶ACCIÓN ▶PC ▶ILLUSION SOFTWORKS/TAKE 2

12
No One Lives Forever 2
▶COMENTADO EN MM 95 ▶PUNTUACIÓN: 85
Un nuevo juego de esta serie que reproduce de manera genial el ambiente de las mejores películas de espías.
▶ACCIÓN ▶PC ▶VIVENDI

13 =
La Comunidad del Anillo
▶COMENTADO EN MM 95 ▶PUNTUACIÓN: 78
El inconfundible espíritu de las novelas de Tolkien ha sido capturado en esta fantástica aventura.
▶AVENTURA/ACCIÓN ▶PC ▶SURREAL/VIVENDI

14 N


Torero
▶COMENTADO EN MM 96 ▶PUNTUACIÓN: 84
Un título muy original que resulta bastante más divertido de lo que su sorprendente planteamiento podría indicar.
▶SIMULACIÓN ▶PC ▶GAMEPRO

15 =


Grand Theft Auto III
▶COMENTADO EN MM 90 ▶PUNTUACIÓN: 90
Haz el mal y no mires a quien, en un juego en que tienes que volverte sucio para hacer carrera en el mundo del hampa.
▶ACCIÓN ▶PC ▶ROCKSTAR/TAKE 2

16
Combat Flight Simulator 3
▶COMENTADO EN MM 95 ▶PUNTUACIÓN: 82
Si te gustan los combates aéreos no puedes dejar pasar la gran calidad técnica de este juego.
▶SIMULACIÓN ▶PC ▶GAMESTUDIOS/MICROSOFT

17

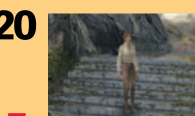

The Thing
▶COMENTADO EN MM 93 ▶PUNTUACIÓN: 85
Un angustioso juego inspirado en la película de John Carpenter, que te hará pasarlo realmente mal.
▶ACCIÓN / AVENTURA ▶PC ▶COMPUTER ARTWORKS/VIVENDI

18


Grand Prix 4
▶COMENTADO EN MM 91 ▶PUNTUACIÓN: 91
Virtuosismo y excelencia técnica se dan la mano en la cuarta entrega del simulador concebido por Geoff Crammond.
▶VELOCIDAD ▶PC ▶INFOGRAMES

19


Imperium
▶COMENTADO EN MM 95 ▶PUNTUACIÓN: 80
Un fantástico juego que introduce unos giros muy interesantes en el género de la estrategia en tiempo real.
▶ESTRATEGIA ▶PC ▶HAEMIMONT/FX

20


Syberia
▶COMENTADO EN MM 91 ▶PUNTUACIÓN: 85
Una aventura muy conseguida, que por historia y tecnología remite a los títulos clásicos del género.
▶VELOCIDAD ▶PC ▶MICROIDS/UBI

La referencia

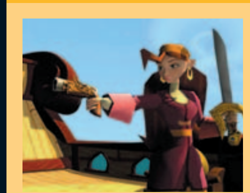
Aquí encontraréis los mejores juegos, aquellos que han marcado un antes y un después en su género. Ellos son nuestra referencia a la hora de juzgar los títulos que van llegando a nuestra redacción. Por supuesto, la lista no está cerrada, y a medida que vayan llegando "nuevos clásicos", iremos modificando los títulos incluidos en este apartado.



ESTRATEGIA
Empire Earth
▶COMENTADO EN MM 83 ▶PUNTUACIÓN: 98
El juego más completo desde «Age of Empires», capaz de satisfacer las necesidades del estratega más exigente en todos los aspectos.
▶PC ▶STAINLESS/VIVENDI



ACCION
Unreal Tournament 2003
▶COMENTADO EN MM 94▶PUNTUACIÓN: 94
Una de las series emblemáticas cuando se habla de juegos de acción hace un regreso triunfal y marca el nuevo nivel de excelencia en lo que al modo multijugador se refiere.
▶PC ▶EPIC GAMES/INFOGRAMES



AVENTURAS
La Fuga de Monkey Island
▶COMENTADO EN MM 70 ▶ PUNTUACIÓN: 89
Ninguna aventura gráfica ha sido capaz de superar el listón que estableciera Guybrush Treepwood en su última aventura, la primera completamente en 3D.
▶PC/PS2 ▶LUCASARTS/ELECTRONIC ARTS



ROL
Neverwinter Nights
▶COMENTADO EN MM 92 ▶PUNTUACIÓN: 92
Llegó, vio y venció. Una obra maestra con forma de juego de rol que se convierte en referencia para cualquier programa que intente hacerle sombra.
▶PC ▶BIOWARE/INFOGRAMES



VELOCIDAD
Grand Prix 4
▶COMENTADO EN MM 92 ▶PUNTUACIÓN: 91
La extraordinaria habilidad de Geoff Crammond consigue de nuevo sorprendernos con una mezcla imbatida de tecnología, realismo y jugabilidad.
▶PC ▶INFOGRAMES



SIMULACION
IL 2 Sturmovik
▶COMENTADO EN MM 83 ▶PUNTUACIÓN: 90
«IL-2» marcó el camino a seguir para otros simuladores de vuelo. Realismo, adicción y un contexto histórico bien documentado sirvieron de base para esta joya.
▶PC ▶FRIENDWARE



DEPORTIVOS
FIFA 2003
▶COMENTADO EN MM 94 ▶PUNTUACIÓN: 91
La última entrega de la simulación futbolística por excelencia ha superado todas las expectativas con un realismo asombroso y más novedades que nunca.
▶PC ▶EA SPORTS

NOTA: Estos son los mejores exponentes de los siete géneros puros (acción, estrategia, deportivo, velocidad, simulación, aventuras y rol). En la actualidad existen multitud de subgéneros, por los que algunas de las Referencias incluidas en la sección de reviews pueden variar, adecuándose al tipo de juego del que se esté realizando el comentario.

Los favoritos
RANKING DE LOS LECTORES

SELECCIÓN DEL LECTOR

La lista donde puedes ver los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos, elaborada con la valoración que realmente nos importa, la de todos los lectores.

Estrategia

«Warcraft» sigue reinando como señor absoluto de vuestra lista. ¡Larga vida al amo de la estrategia!

1 Warcraft III: Reino del Caos =



64% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 90
- PUNTUACIÓN: 92
- PC
- BLIZZARD

2 Commandos 2: Men of Courage =

16% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 81
- PUNTUACIÓN: 98
- PC
- PYRO

3 Empire Earth =

8% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 83
- PUNTUACIÓN: 96
- PC
- STAINLESS STEEL

4 Heroes of M&M IV ▲

8% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 92
- PUNTUACIÓN: 92
- PC
- ACTIVISION

5 Starcraft ▼

4% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 59
- PUNTUACIÓN: 92
- PC
- BLIZZARD

Acción

La entrada de «UT 2003», aunque tímida, no se ha hecho esperar. Por lo visto el deathmatch conserva muchos fans.

1 Jedi Knight II: Jedi Outcast =



50% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 88
- PUNTUACIÓN: 92
- PC
- ACTIVISION

2 Medal of Honor: Allied Assault =

20% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 85
- PUNTUACIÓN: 98
- PC
- 2015

3 Counter-Strike =

12% de las votaciones
- PC
- Versión no evaluada

4 Mafia =

11% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 93
- PUNTUACIÓN: 92
- PC
- Take2/GOD

5 UT 2003 N

7% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 80
- PUNTUACIÓN: 96
- PC
- REMEDY ENTERTAINMENT

Aventuras

«Syberia» se ha alzado, de forma fulgurante, con el primer puesto. Le auguramos una larga estancia.

1 Syberia ▲



35% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 92
- PUNTUACIÓN: 85
- PC
- MICROIDS

2 La Fuga de Monkey Island ▼

27% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 70
- PUNTUACIÓN: 89
- PC
- LUCASARTS

3 The Longest Journey =

16% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 72
- PUNTUACIÓN: 90
- PC
- FUNCOM

4 Myst III N

14% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 82
- PUNTUACIÓN: 80
- PC
- UBI SOFT

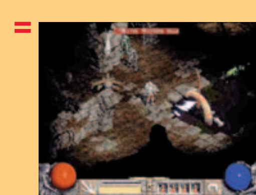
5 Runaway ▼

8% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 79
- PUNTUACIÓN: 90
- PC
- PENDULO STUDIOS

Rol

Poquitos cambios este mes, aunque parece que «Morrowind» comienza a escalar posiciones.

1 Diablo 2 =



30% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 67
- PUNTUACIÓN: 86
- PC
- BLIZZARD

2 Neverwinter Nights =

30% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 80
- PUNTUACIÓN: 91
- PC
- BIOWARE

3 Baldur's Gate II: Throne of Bhaal =

20% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 80
- PUNTUACIÓN: 91
- PC
- BIOWARE

4 Morrowind ▲

15% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 89
- PUNTUACIÓN: 82
- PC
- UBI SOFT

5 Freedom Force ▼

5% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 88
- PUNTUACIÓN: 75
- PC
- IRRATIONAL GAMES

Velocidad

«Need for Speed: Hot Pursuit 2» está arrasando como número 1, y parece que por mucho tiempo.

1 NFS: Hot Pursuit 2 N



70% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 95
- PUNTUACIÓN: 80
- PC
- EA GAMES

2 Grand Theft Auto III ▼

15% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 90
- PUNTUACIÓN: 90
- PC
- TAKE 2

3 Moto GP ▲

10% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 90
- PUNTUACIÓN: 90
- PC
- THQ

4 Grand Prix 4 ▼

3% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 91
- PUNTUACIÓN: 93
- PC
- INFOGRAMES

5 Rally Champ. Xtreme =

2% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 83
- PUNTUACIÓN: 85
- PC
- ACTUALIZE

Vota por tus juegos favoritos

Elige los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos. ¡¡Entrarás en el sorteo de 10 camisetas exclusivas de Micromanía!!



Votar es muy sencillo. Lo único que hay que hacer es envíar tus votos en un e–mail a favoritos@micromania.es o en una carta a la Redacción de Micromanía. Nuestra dirección es C/Los Vascos,17, 28040 Madrid.

"No hay nada tan espectacular, en ninguna plataforma, como «NBA 2003». Es alucinante."

Constantino Fernández

EL ESPONTÁNEO

¿Quieres ser nuestro Espontáneo? Manda tu foto y tu frase a cualquiera de las direcciones de esta sección y consigue una camiseta.

Simulación

La lista parece tomarse su tiempo, mientras los aficionados valoran al recien llegado «CFS 3»

1 = **IL-2 Sturmovik**



29% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 83
- PUNTUACIÓN: 90
- PC
- MADDOX GAMES

2 = **Microsoft Flight Simulator 2002**

28% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 83
- PUNTUACIÓN: 88
- PC
- MICROSOFT

3 = **Trainz**

23% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 92
- PUNTUACIÓN: 75
- PC
- FRIENDWARE

4 = **Silent Hunter II**

15% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 84
- PUNTUACIÓN: 92
- PC
- UBI SOFT

5 N **Combat Flight Simulator 3**

5% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 95
- PUNTUACIÓN: 82
- PC
- MICROSOFT

Deportivos

Como era de esperar «FIFA 2003» se sitúa en cabeza, sacando a «Mundial FIFA 2002» por completo de la lista.

1 N **FIFA 2003**



80% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 94
- PUNTUACIÓN: 91
- PC
- EA SPORTS

2 N **NBA Live 2003**

10% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 95
- PUNTUACIÓN: 91
- PC
- EA SPORTS

3 N **Links 2003**

5% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 95
- PUNTUACIÓN: 65
- PC
- MICROSOFT

4 = **Eurotour Cycling**

3% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 77
- PUNTUACIÓN: 85
- PC
- Dinamic

5 = **Madden NFL 2002**

2% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 81
- PUNTUACIÓN 89
- PC
- EA SPORTS

Clásicos de todos los tiempos

En este apartado recogemos vuestros votos por los mejores juegos de todos los tiempos, aquellos títulos que pueden recibir el apelativo de clásico. Recibir este distintivo es un honor que sólo consiguen los elegidos. De vosotros depende.

ESTRATEGIA



1 **Starcraft** 53 % de las votaciones
MM 41 ▶PUNTUACIÓN: 90 ▶PC ▶BLIZZARD

2 **Warcraft III** 33 % de las votaciones
MM 90 ▶PUNTUACIÓN: 90 ▶PC ▶BLIZZARD

3 **Total Annihilation** 14 % de las votaciones
MM 35 ▶PUNTUACIÓN: 89 ▶PC ▶IOMEGA

ACCIÓN

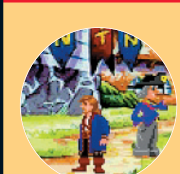
1 **Half-Life** 56 % de las votaciones
MM 61 ▶PUNTUACIÓN: 91 ▶PC ▶GRAY MATTER/NERVE/Id

2 **Duke Nukem 3D** 26 % de las votaciones
MM 15 ▶PUNTUACIÓN: 97 ▶PC ▶3D REALMS

3 **Counter-Strike** 18 % de las votaciones
PC ▶Versión no evaluada en Micromanía



AVENTURAS



1 **Monkey Island II** 56 % de las votaciones
MM 47 (2ª época) ▶PUNTUACIÓN: 85 ▶PC ▶LUCASA

2 **Grim Fandango** 27 % de las votaciones
MM 47 ▶PUNTUACIÓN: 92 ▶PC ▶LUCASARTS

3 **The Longest Journey** 17 % de las votaciones
MM 72 ▶PUNTUACIÓN: 90 ▶PC ▶FUNCOM

ROL

1 **Baldur's Gate II** 45 % de las votaciones
MM 50 ▶PUNTUACIÓN: 91 ▶PC ▶BIOWARE

2 **Baldur's Gate** 40 % de las votaciones
MM 40 ▶PUNTUACIÓN: 93 ▶PC ▶BIOWARE

3 **Lands of Lore** 15 % de las votaciones
MM 68 (2ª época) ▶PUNTUACIÓN: 91 ▶PC ▶WESTWOOD



VELOCIDAD



1 **Colin McRae 2.0** 50 % de las votaciones
MM 66 ▶PUNTUACIÓN: 94 ▶PC ▶CODEMASTERS

2 **Fórmula 1 Grand Prix 2** 45 % de las votaciones
MM 20 ▶PUNTUACIÓN: 89 ▶PC ▶MICROPROSE

3 **Need for Speed** 5 % de las votaciones
MM 2 ▶PUNTUACIÓN: 88 ▶PC ▶ELECTRONIC ARTS

SIMULACIÓN

1 **Flight Simulator 2002** 38 % de las votaciones
MM 83 ▶PUNTUACIÓN: 88 ▶PC ▶MICROSOFT

2 **IL-2 Sturmovik** 35 % de las votaciones
MM 83 ▶PUNTUACIÓN: 90 ▶PC ▶MADDOX GAMES

3 **Silent Hunter 2** 27 % de las votaciones
MM 84 ▶PUNTUACIÓN: 92 ▶PC ▶UBI SOFT



DEPORTIVOS



1 **NBA Live 2001** 50 % de las votaciones
MM 75 ▶PUNTUACIÓN: 89 ▶PC ▶EA SPORTS

2 **PC Fútbol 2001** 30 % de las votaciones
MM 66 ▶PUNTUACIÓN: 86 ▶PC ▶DINAMIC

3 **Virtua Tennis** 20 % de las votaciones
MM 88 ▶PUNTUACIÓN: 82 ▶PC ▶SEGA

Dispones de 5 votos cada vez que participas y debes repartirlos entre un máximo de tres juegos y un mínimo de 1. Tanto las listas por géneros como los clásicos de todos los tiempos están abiertas a cualquier juego que se quiera votar.



Age of Mythology

Los dioses deben estar locos



Este juego nos transporta a una época en la que los héroes luchaban contra monstruos de leyenda y los dioses intervenían en los asuntos de los mortales. Esta guía es un recorrido a fondo sobre todas las novedades, civilizaciones, dioses y mitos encerrados en este gran título.



De la mano de Ensemble Studios y Microsoft Games llega la tercera entrega del juego de estrategia en tiempo real que revolucionó todo un género. Usando la misma estructura y filosofía de juego que sus predecesores, «Age of Mythology» no se contenta con dar el salto a las 3D, sino que introduce varios conceptos nuevos.



LAS NUEVE CIVILIZACIONES

▶ **EN PRIMER LUGAR**, partiremos de tres tipos base de civilización: griegos, egipcios y nórdicos. Cada una de ellas posee unas características únicas que influyen en gran medida en el modo de juego, y de esta raíz dependerán tanto las estructuras como las unidades que podremos desarrollar más adelante.

Una vez escogido nuestro origen cultural, la principal novedad de «Age of Mythology» entra en juego, al sernos posible escoger entre tres Dioses de los distintos panteones, acabando de definir y diferenciar nuestra cultura de la del resto; según cuál sea nuestro Dios mayor, podremos acceder a unidades, tecnologías y poderes especiales distintos a los de las demás civilizaciones, amén de conseguir una serie de privilegios únicos concedidos por nuestro benefactor. Más adelante, comentaremos las diferencias.



LOS GRIEGOS

▶ **IDEAL PARA** una primera aproximación a «Age Of Mythology», será la civilización más reconocible por el jugador en comparación a «Age of Kings», ya que sus estructuras, sistema de acumulación de recursos y tropas guardan una gran similitud.

▶ **EL CENTRO URBANO** sigue siendo nuestra estructura capital, y el lugar donde acumularemos los primeros recursos. Cada Centro Urbano permite construir a su alrededor hasta un límite de diez Casas, que albergan hasta un máximo de diez unidades cada una. A partir de la edad Heroica, podremos construir nuevos centros encima de los Emplazamientos que encontremos vacíos en el mapa, o capturemos a nuestros rivales.

Económicamente, los Griegos dependen en gran medida de la producción de comida y oro, pudiendo aumentar su producción con la construcción de un Granero para la primera y un Almacén, para oro y madera. También conseguiremos comida mediante la creación y posterior explotación de Granjas, a partir de la edad Clásica.

Sus unidades de caballería, arqueros e infantería proceden de diferentes estructuras, al igual que sus respectivas mejoras en las dos últimas edades. Respectivamente, estos edificios son el Establo, la Galería de Tiro y la Academia Militar, disponibles en la segunda de las edades. Otro detalle en cuanto a las unidades militares griegas: son las más efectivas del juego, pero también las más caras.



▶ **EN ESTE PERIODO,** los Muelles también podrán comenzar la producción de barcos de guerra. La estructura defensiva griega es la Fortaleza, donde podremos generar nuestras Armas de Asedio y convocar nuevos Héroes a nuestro servicio para ayudarnos a luchar. ▶▶

QUIZ 1

¿Qué dios Griego no es uno de los poderes mayores del panteón?

A. Zeus.
B. Cronos.
C. Poseidón.

▶DIOSES GRIEGOS MAYORES: Representan a los dioses más poderosos del Olimpo griego, y las tres diferentes culturas que dependen directamente de su favor:



▶ZEUS: sus seguidores obtienen una cantidad inicial de favor divino, aumentando a su vez el límite acumulable hasta las 200 unidades; además, este recurso se genera más rápidamente que en cualquier otra cultura. La infantería de Zeus es la más veloz, e inflinge mayor cantidad de daño a las estructuras enemigas. Su poder divino es el Rayo, capaz de destruir de un golpe cualquier unidad en la batalla.

▶POSEIDÓN: favorece a la caballería y las unidades marinas. Los Pesqueros de Poseidón y las Caravanas del Mercado son los más veloces, a la vez que las operaciones de dicha estructura son las más ventajosas. Las unidades de caballería ven abaratado su coste.
Por último, cualquier edificio de esta civilización libera al ser destruido una unidad defensiva especial a ningún coste: la Milicia, un tipo de infantería ligera. También aparece una criatura marina inmediatamente al levantar un Muelle: el Hipocampo, un explorador que se regenera en la misma estructura al caer bajo el fuego enemigo. Los seguidores de Poseidón obtienen el poder divino Señuelo, con el que pueden atraer a animales errantes al poblado.

▶HADES: las civilizaciones basadas en este arquetipo se benefician de un incremento en la resistencia de todas sus estructuras. Los arqueros de Hades hacen más daño a cualquier blanco, y todos sus soldados muertos pueden generar Sombras, una unidad capaz de matar de inmediato a cualquier enemigo, por fuerte que sea, tras lo cual desaparece. El Centinela, poder divino de Hades, crea cuatro guardianes que protegen de ataques un Centro Urbano a nuestra elección. Los dioses griegos son los únicos que permiten la creación de una unidad mítica exclusiva, aún en la primera edad. El Pegaso, un caballo alado, aunque no posee capacidad ofensiva, es el explorador perfecto gracias a su gran velocidad y accesibilidad. Como cualquier unidad voladora, sólo es sensible a los ataques a distancia.

QUIZ 2

Para avanzar a la Edad Heroica necesitamos construir una estructura en especial, ¿cuál?

A. Armería.
B. Templo.
C. Fortaleza.

El héroe

ENCABEZANDO NUESTRO EJÉRCITO, esta unidad es el guerrero más poderoso que se puede encontrar en cualquier civilización, y la némesis natural de todas las unidades míticas, cuyos poderes especiales apenas les hacen efecto. Lejos de ser invencibles, una infantería en clara ventaja numérica puede hacerlos caer. Mejoran según avanzan las edades.

LOS HÉROES GRIEGOS, al caer en combate, permanecen donde están hasta que cualquier unidad amiga viaja a su posición. En ese momento comienza a regenerarse, hasta alcanzar el máximo, y sin perder ninguna de sus habilidades. Por desgracia, en una partida normal sólo es posible usar un héroe simultáneamente.

LOS DEMÁS HÉROES, tanto los Hesires nórdicos como los Sacerdotes egipcios, no tienen ninguna limitación de número. El héroe egipcio más importante es el Faraón, capacitado para otorgar poderes especiales a los edificios, aumentando su rendimiento. Sólo puede haber un Faraón –a menos que hayamos desarrollado la tecnología Nuevo Reino–, siendo el resto Sacerdotes. Los Sacerdotes egipcios pueden sanar a las unidades cercanas.



Las unidades míticas son una pieza clave de nuestro ejército a pesar de su coste; un grupo de 6 a 8 unidades puede tomar una base enemiga.



El poder divino Bronce otorga a tus unidades una invulnerabilidad temporal muy útil en largas batallas.



El Coloso es la unidad mítica más poderosa de «Age Of Mythology», rivalizando con algunos héroes.

REPITE SU APARICIÓN EN LA SAGA

LA FÓRMULA ECONÓMICA BASADA EN CUATRO RECURSOS: COMIDA, MADERA, ORO Y FAVOR DIVINO (EN VEZ DE PIEDRA).



▶DIOSES MENORES Y UNIDADES MÍTICAS: En las tres ocasiones en que prosperamos desde la primera edad hasta la cuarta, con cada avance podremos aumentar nuestro panteón con una nueva deidad, que dependerá tanto del Dios mayor que hayamos escogido como de la edad a la que accedamos en cada caso, más poderosa cuanto más avanzada. El culto a un nuevo Dios nos aporta un nuevo Poder divino y la posibilidad de crear su unidad mítica favorecida en el Templo. Dependiendo de nuestro estilo de juego, deberemos escoger cuidadosamente entre ellas. En una tabla cercana encontraréis detallados todos los aspectos que diferencian unas deidades de otras.
Las unidades míticas, mucho más costosas de lo normal, ocupan indistintamente más espacio de la población total que el resto. Sin embargo, la potencia de estas unidades las hacen mucho más que rentables aún en ese sentido, ya que pueden resolver una partida en cualquier momento; la unidad mítica más poderosa es el Coloso. Algunas unidades míticas poseen capacidades especiales, como la Medusa, que mata inmediatamente al enemigo más cercano; el Cíclope y el Minotauro lanzan a sus enemigos a distancia. La Manticora usa remolinos de viento para atacar, y la Hidra hacen crecer cabezas al recibir un golpe;



■ **Nunca dejes piezas de reserva al lanzar una ofensiva en territorio enemigo. Lánzale todo lo que tengas a tu alcance, cuanto más, mejor.**



■ **Procura mantener ocupados a todos tus trabajadores, acumulando valiosos recursos.**



■ **El Fénix, al caer en combate, puede resucitar de sus cenizas a muy bajo coste para el jugador.**

Poderes divinos





LOS DIOSES OTORGAN a su pueblo poderes divinos si les rinde el debido culto. Poderes que a nivel de partida pueden desequilibrar en contra o a favor la balanza ofensiva, si sabemos utilizarlos correctamente. Esto es especialmente importante si consideramos que cada deidad nos otorga un solo Poder, y éste no puede usarse en más de una ocasión, no siendo necesario gastarlo antes de la siguiente edad tecnológica, sino que podemos ahorrarlo para cuando sea necesario.

HAY TRES CLASES de Poderes divinos que podemos utilizar: ofensivos, defensivos y económicos. La mayor parte de los primeros poderes, procedentes de las deidades mayores, pertenecen a ésta última clase, permitiendo la creación de minas de oro, o llamando a animales del bosque para que nos sirvan de comida (y nos ahorren tener que ir a buscarla). Los defensivos pueden oscilar entre una oportuna curación de nuestras heridas y la generación espontánea de unidades para defender un sitio en concreto. Los ofensivos, más obvios en su concepción, comprenden, entre otros, todo un elenco de desastres naturales contra las tropas y estructuras enemigas que sembrarán el caos y la destrucción.

el León de Nemea y la Mantícora dañan a todas las unidades enfrente de ellas simultáneamente.
Dentro de los Poderes divinos, podemos resaltar el Bronce, que otorga a las unidades invulnerabilidad temporal, o la Maldición, que transforma en cerdos a los enemigos. La Tormenta de Rayos acaba con la mayor parte de los enemigos, el Alto el Fuego cesa las hostilidades en una zona, y el Terremoto es capaz de reducir a simples escombros un campamento sin demasiados problemas.



LAS CIVILIZACIONES EGIPCIAS

▶**UNA CARACTERÍSTICA** importante de «Age of Mythology» es la increíble diversidad que existe de una cultura a otra, obligando al jugador a establecer nuevos patrones de juego cada vez que cambiamos de civilización. Los egipcios, por ejemplo, requieren una gran cantidad de microgestión, sobre todo en la primera parte de la partida.
▶**LA CULTURA DEL NILO:** En el terreno económico las civilizaciones egipcias pueden levantar granjas ya desde el primer periodo temporal, lo que acelera sensiblemente la obtención de comida, el recurso principal del juego. Sin embargo, para compensar, requieren de dos estructuras separadas para acelerar la producción de madera y oro, el Campamento Maderero y el Minero.

El Faraón, héroe principal de esta cultura, puede otorgar poder a un edificio cada vez, aumentando su rendimiento. Si el faraón cae, un nuevo Faraón aparece inmediatamente en el Centro Urbano, sin coste alguno.
Los edificios y estructuras como Casas, Mercados y Armerías son a la par gratuitos, aunque tardan mucho tiempo en levantarse.
El resto de edificios cuestan sólo oro, con lo que la madera sólo se emplea, en el caso de esta civilización, para construir unidades.
Aunque siguen necesitando un Templo para crear sus unidades míticas, sólo obtienen favor divino levantando Monumentos que honren a sus dioses, con el consecuente gasto de recursos. Sólo puede levantarse un Monumento simultáneamente, y el siguiente siempre es más grande y más costoso que el anterior.



▶**CON TODO,** son los más eficientes recolectores de las tres culturas, aunque también los guerreros más pobres. Esta temprana limitación los convertiría en blanco fácil de las primeras avanzadillas, si no fuera por una unidad extra que pueden obtener del Centro Urbano: el Mercenario. De coste ridículo y rápidos de construir, estos desaparecen al pasar un corto tiempo a nuestro servicio. Aún así, son una opción muy a tener en cuenta a la hora de sufrir una emboscada en un campamento desguarnecido.
Otra ventaja militar significativa que compensa ►►

QUIZ 3

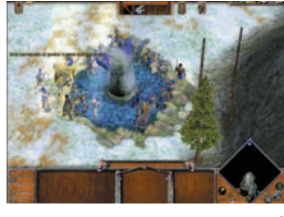
¿Qué civilización obtiene las unidades militares de tres edificios distintos?

A. Griega.
B. Egipcia.
C. Nórdica.

Dioses Menores: Grecia

Dios menor	Dios mayor	Edad	Unidad Mítica	Poder Divino
Atenea	Zeus/Hades	Clásica	Minotauro	Recuperación
Hermes	Zeus/Poseidón	Clásica	Centauro	Alto el Fuego
Ares	Poseidón/Hades	Clásica	Cíclope	Pestilencia
Apolo	Zeus/Hades	Heroica	Mantícora	Pasaje al Inframundo
Dionisio	Zeus/Poseidón	Heroica	Hidra/Escila	Bronce
Afrodita	Poseidón/Hades	Heroica	León de Nemea	Maldición
Hefesto	Todos	Mítica	Coloso	Abundancia
Hera	Zeus	Mítica	Medusa	Tormenta con rayos
Artemisa	Poseidón/Hades	Mítica	Quimera	Terremoto

el juego en la segunda edad, es la posibilidad de construir todas las unidades guerreras humanas (infantería, arqueros y caballería) en la misma estructura: los Cuarteles. La Fortaleza de Migdol, a semejanza de la estructura griega similar y disponible también en la Edad Heroica, permite la construcción de máquinas de asedio como la Catapulta o el Elefante de Guerra, la Camellería –una versión más poderosa de la caballería común- y de Arqueros en Carro, más eficientes y rápidos que los normales.



▶ **DIOSES MAYORES EGIPCIOS:** Las variaciones entre las tres culturas egipcias dependen, como ocurría con los griegos, del dios que encabece nuestro panteón particular, con tres posibilidades: Ra, Isis y Set. Los dioses egipcios también otorgan un Poder divino inicial a sus adoradores, aunque no disponen de ninguna unidad mítica que reemplace al Pegaso griego.

Quiz 4

¿Qué unidad mítica marina se hace crecer cabezas cuando es atacada?

A. Esfinge.
B. Kraken.
C. Escila.

▶ **RA:** el dios del Sol, el más importante del Antiguo Egipto, favorece a sus Sacerdotes con el mismo poder para bendecir edificios que posee el Faraón. Los camellos y carros obtienen una mayor velocidad y los Monumentos son los más resistentes y baratos de construir. Su Poder divino, la Lluvia, acelera el ritmo de producción y el rendimiento de las Granjas.

▶ **ISIS:** su influencia se centra en los aspectos económicos. Todas las mejoras son más baratas bajo su tutela y el límite de población de sus Centros Urbanos se ve ligeramente aumentado. Sin embargo, la mayor ventaja que ofrece es que ningún jugador contrario podrá invocar Poderes divinos cerca del área de influencia de uno de sus Monumentos. El suyo propio, Prosperidad, acelera la producción de oro.

▶ **SET:** Los sacerdotes del Dios del Mal pueden convertir a los animales salvajes. El Faraón, además, puede convocarlos a su presencia. Sus arqueros aceleran su ritmo de producción y la Fortaleza de Migdol es más barata de lo acostumbrado. La Visión de Set mostrará en su totalidad un área inexplorada de nuestra elección.



Forma grupos de ataque preparados para defenderse de cualquier eventualidad. Procura adelantarte a tu enemigo en cada momento.



La Escarcha congelará a todas las unidades enemigas cercanas durante un periodo medio de tiempo.



Entre las distintas armas de asedio, la Ballista es más efectiva contra unidades que contra estructuras.



▶ **MITOS EGIPCIOS:** El crecimiento cultural de nuestra civilización también nos encamina a la adoración de nuevos dioses de los que obtener poderes, criaturas y tecnologías exclusivas. De igual manera, encontraréis una tabla con las distintas deidades, sus poderes y la edad en la que estarán a nuestra disposición.

Los Poderes divinos ofensivamente más impresionantes son el Tornado y el Meteoro. Se hace necesario un cuidado extremo al usarlos, debido tanto a su gran capacidad de destrucción como a que afectan tanto a unidades ajenas como propias.

El Poder Ancestros invoca un gran grupo de muertos-vivientes que obedecerán nuestras órdenes, desintegrándose al pasar un tiempo. La Plaga de Serpientes es uno de los poderes defensivos más eficaces con que contamos, alzando de la nada un conjunto de cobras que permanecen en el lugar, atacando toda unidad enemiga que se acerque a su línea de visión, y no desaparecen hasta caer en combate.

Dentro de las unidades míticas egipcias, el Fénix es casi la única unidad voladora capaz de atacar a otros blancos. Al caer en combate, gastando favor divino podemos invocarlo de nuevo desde el huevo que se crea en el sitio donde cayó por primera vez. Los Udjat y Petsuchos son excelentes

Organización de unidades







UN BUEN TRABAJO organizando nuestra economía, y el entrenamiento de ejércitos combinados que contrarresten las fuerzas enemigas puede no bastar para ganar una batalla. Es necesario contar también con un buen plan de acción y una organización eficiente.

TENEMOS LA POSIBILIDAD de dividir nuestros ejércitos en diversas unidades de ataque, agrupándolas bajo distintos estandartes, que nos permiten dar órdenes de forma expeditiva y casi simultánea a un gran número de soldados a la vez.

UNA FORMACIÓN DE ATAQUE óptima, en todo caso, debería incluir al menos dos tipos de unidades distintas, con diferentes puntos fuertes cada una; intenta siempre anticiparte todo lo que sea posible a los movimientos del enemigo.

EN ÚLTIMO LUGAR, si no tienes posibilidades de ganar una batalla, no te lances a lo loco: reagrupa tus tropas y procura construir o hacer llegar hasta tu situación la resistencia más adecuada a cada caso. Perder tropas por las buenas no es lo que se dice una idea brillante.



La unidades míticas, aunque pueden causar estragos en las filas enemigas, caen rápidamente ante una carga masiva de simple infantería.



Las fuentes de Aguas Milagrosas curan todos los puntos de daño de las unidades cercanas.



A menudo necesitaremos usar transportes marítimos para avanzar de un lugar a otro del mapa.

Algunos consejos prácticos





LA GESTIÓN DE RECURSOS debe realizarse de forma uniforme, procurando en todo caso mantener una producción constante y no dar lugar a tener aldeanos parados en ningún momento. Nunca se sabe cuando podemos sufrir un grave revés. Comprueba siempre que la recolección se adecúa al tipo de unidades o estructuras que piensas desarrollar. Un exceso en uno de los recursos puede significar la falta innecesaria de otro. Usa tus exploradores para espiar al enemigo, y aprovecha tu conocimiento sobre sus tropas para construir inmediatamente las más apropiadas para contrarrestarlo.

CORTAR LOS SUMINISTROS del contrario siempre es una buena forma de ganar una partida a la larga. Si puedes arrebatarle el control de sus minas y cortar el paso a las caravanas que lo abastecen, le estarás haciendo un daño tremendo sin gastar apenas nada en el esfuerzo. En las primeras fases del juego, no enfrentes a tus tropas con otras unidades militares; procura siempre que puedas acabar con sus Aldeanos y sus viviendas. Frenaras su recolección y limitarás gravemente su capacidad para crear nuevas unidades.

unidades a distancia, éste último es infalible en sus disparos, aunque con una tasa de fuego algo reducida. La Esfinge y los Escarabajos no son tan efectivos contra tropas como temibles atacando estructuras; por otro lado, los Siervos de Anubis pueden saltar hacia sus contrincantes, golpeando siempre en primer lugar y saltando muros y defensas sin ningún problema. El Vengador, similar al Coloso de los griegos (pero sólo en poder destructivo, ya que no en resistencia) ataca a varios blancos a la vez.

▶ LOS SACERDOTES de «Age of Mythology» carecen del poder para convertir unidades enemigas, como ocurría en las dos entregas anteriores de la saga en las que los clérigos de cualquier civilización tenían esa habilidad. Sin embargo, este poder lo mantiene la unidad mítica especial de Osiris, la Momia. Al golpear, mata instantáneamente a cualquier unidad enemiga, exceptuando a los héroes, y la transforma en un muerto-viviente idéntico a los que puede convocar el Poder Ancestros. Una joya esta momia.



LOS PUEBLOS DEL NORTE

▶ MÁS CONOCIDOS como Vikingos, transformaron el pillaje y la destrucción en una ciencia exacta. A efectos de juego, están especializados en un tipo de ataque rápido y temprano. Esto se refleja de varias formas en la partida, hasta el punto en que esta es la cultura más difícil de controlar dadas las diferencias extremas con las demás civilizaciones.

▶ LOS INVASORES NÓRDICOS: Si escogemos usar una de estas civilizaciones, tenemos que tener bien presente que nuestra primera prioridad es avanzar a la segunda edad tan pronto como sea posible, para comenzar a producir cuanto antes unidades ofensivas. Los Nórdicos, en este terreno, son los más favorecidos, al poder generar tropas aún en la Edad Arcaica; el Ulfsark es un guerrero de poca armadura y resistencia, pero aún así difícil de batir. Y esto tiene dos motivos: primero, los Nórdicos sólo ganan favor divino durante la batalla, siendo el Hersir, el héroe nórdico, el que más rápido lo acumula; y segundo, los Recolectores de esta cultura no poseen la capacidad de construir edificios, en este caso además los más débiles del juego. Esta tarea corresponde a las unidades militares; una gran ventaja, ya que un Recolector construyendo no está recogiendo recursos.

Los recolectores tampoco usan Graneros o similares para acumular recursos, sino que los amontonan dentro de un Carro de Bueyes, una estructura móvil que se crea aparte en el Centro Urbano, como cualquier otra unidad y puede desplazarse hasta donde es necesitada, normalmente entre dos o más fuentes de recursos para acelerar la recogida. Además, pueden acelerar la obtención de oro con los Enanos, que no son sino un recolector especializado.

Como los egipcios, los vikingos obtienen todas las unidades militares humanas, y a sus héroes, del mismo edificio, la Casa Comunal. Los Hersires no tienen límite de producción, salvo la ▶▶

QUIZ 5

¿Qué dios Egipcio posibilita a sus Sacerdotes para bendecir edificios de identica manera al Faraón?

A. Ra.
B. Isis.
C. Basthet.

Dioses Menores: Egipto

Dios menor	Dios mayor	Edad	Unidad Mítica	Poder Divino
Bastet	Ra/Isis	Clásica	Esfinge	Eclipse
Ptah	Ra/Set	Clásica	Udjat	Arenas movedizas
Anubis	Isis/Set	Clásica	Siervo de Anubis	Plaga de serpientes
Hathor	Ra/Isis	Heroica	Petsuchos/Roc	Plaga de langostas
Sekhmet	Ra/Set	Heroica	Escarabajo	Ciudadela
Neftis	Isis/Set	Heroica	Leviatan/ Hombre Escorpión	Ancestros
Horus	Ra/Set	Mítica	Vengador	Tornado
Osiris	Ra/Isis	Mítica	Momia	Hijo de Osiris
Thot	Isis/Set	Mítica	Fénix	Meteoro



generan al morir. El poder divino de Odin es la Buena Caza, que aumenta el número de animales de un grupo salvaje.

▶ **THOR:** La Casa Comunal obtiene algunas tecnologías extra sólo disponibles para los discípulos de este Dios. También pueden levantar una estructura complementaria, la Armería de Enanos, disponible ya en la primera Edad y muy superior a la corriente. Los Enanos de Thor son más baratos, y recogen oro con mayor rapidez. También se les retira la penalización que sufrían al recoger otros recursos. La Mina de Enanos es el Poder distintivo de Thor, creando una mina de oro de la nada. Esta mina dará más recursos según vayan avanzando las edades.

▶ **LOKI:** Otorga el favor más útil que pueden usar los Nórdicos, los héroes Hersires pueden invocar unidades míticas sin necesidad de un Templo, al encontrarse en combate. Unidades por otro lado más baratas. Sus Carros de Bueyes son más baratos y rápidos, aunque menos sólidos. El Poder de Loki, Espiar, nos permite ver lo mismo que una unidad enemiga sin que haya forma de detectar nuestra intrusión.

▶ **DIOSES MENORES Y UNIDADES MÍTICAS:** Los Poderes divinos de los dioses menores nórdicos son los más poderosos, y están totalmente orientados a la batalla. Desde la Escarcha, –congela temporalmente todas las unidades hostiles en un área–, a la Mina Subterránea, que puede usarse en un campamento enemigo para derribar los cimientos de sus edificios. Los Bosques vivientes animan un grupo de árboles y los lanza a la batalla y Fimbulwinter invoca una manada de Lobos del mismo nombre, que se pasean por la zona atacando núcleos urbanos rivales. El dragón Nidhogg, por cortesía de Hela, es la unidad aérea más poderosa y temible. El único poder decididamente defensivo es el de Forseti, creando una fuente mágica que restaura las heridas de todo el que se acerque. Una precaución: cualquiera puede usarla, así que no la dejes en manos de un enemigo.

El poder de Balder es el más llamativo. El Ragnarok, ideal para la última ofensiva, transforma a todos nuestros Recolectores en héroes de Ragnarok, casi tan poderosos como los Hersires. Lo malo de este poder es que destroza nuestra economía; sin segundas oportunidades.

Dentro de las unidades míticas, las Valkyrias apenas poseen capacidad ofensiva, pero pueden curar a un ritmo increíble los daños sufridos por nuestras unidades. El Kraken marino aniquila a cualquier unidad o barco con un solo ataque, al igual que el Gigante de la Escarcha. Los Gigantes de Montaña son tan excelentes contra estructuras como los Jabalíes contra las unidades; Trolls y Gigantes de Fuego son unidades de largo alcance de gran eficacia. Las unidades míticas nórdicas no ganan favor divino durante la batalla.

impuesta por la población máxima. Una segunda estructura similar a la Fortaleza y disponible en la edad Heroica, el Castro, sirve tanto para construir Armas de Asedio como para obtener mejores guerreros.

▶ **ARGARD:** Los tres dioses principales de su religión son Odin, Thor y Loki. Las diferencias entre cada uno de ellos se hace más evidente aquí que en otras culturas.



▶ **ODIN:** Las unidades humanas regeneran los puntos de daño sufridos en combate. Los aldeanos aceleran la recolección de comida proveniente de la caza y el Castro, la estructura favorecida por el Padre de Todos tiene más puntos de resistencia. Además, los seguidores de Odin cuentan con dos Cuervos, unidades míticas de exploración, de balde y que se re-

Tecnologías

UNIDADES Y ESTRUCTURAS pueden mejorar su rendimiento y sus habilidades mediante el desarrollo de tecnologías. Estas pueden ser generales, comunes a todos los jugadores, o propias de cada cultura y Dios mayor al que se esté adorando en ese preciso momento.

COMO REGLA GENERAL, estudia cualquier tecnología que pueda servir para mejorar el rendimiento económico de tu civilización. No olvidemos que la acumulación de riquezas es uno de los puntos clave del juego.

LAS TECNOLOGÍAS MILITARES deben de ser de prioridad, procurando investigar en primer lugar las mejoras en unidades antes de las de armaduras son más efectivas a corto plazo, y eso es más de lo que puedes tener si te descuidas.



■ Los pueblos Nórdicos de Thor cuentan con una estructura extra, la Armería Enana, donde pueden desarrollar tecnologías más eficientes y baratas.



■ Fortifica tus poblaciones cuanto antes. Según avancemos de Edad, los muros ganarán resistencia.



■ El Petsuchos egipcio es una buena alternativa a las armas de asedio a la hora de tomar una Fortaleza.

QUIZ 6

¿Qué estructura de la civilización Nórdica permite la construcción de armas de asedio?

A. Fortaleza.
B. Armería enana.
C. Castro.



LAS UNIDADES HUMANAS

Las unidades de combate no míticas, con omisión de los héroes de los que ya hemos hablado con anterioridad, se dividen en tres categorías fundamentalmente: caballería, infantería y arqueros.

Durante el combate, una característica importante es que todas ellas están confrontadas entre sí de manera que un tipo de unidades es más efectivo contra un segundo tipo de unidad, pero cae fácilmente ante el tercero, de forma similar, más o menos, al juego infantil de “piedra, papel o tijera”.

Así, la infantería, formada por los Hoplitas griegos, los Lanceros egipcios y el Ulfsark nórdico, es muy efectiva contra la caballería.



Un resplandor de color alrededor de tus unidades indica un aumento en la moral de tu escuadrón, lo que mejora su rendimiento en batalla.



El Rayo de Zeus eliminará a una unidad inmediatamente, por poderosa que sea.



En una partida de la campaña, deberemos construir el Caballo de Troya para asaltar la ciudad.

Unidades marítimas





GENERADAS EN EL MUELLE, las distintas unidades marítimas responden al mismo patrón que las unidades humanas generales, con tres tipos de barcos militares con capacidad ofensiva a disposición de cada ejército: barcos flecheros, de asedio y de ariete. Los barcos flecheros tienen mayores posibilidades de hundir a los de ariete, éstos superan a los de asalto, que se dedican, por su parte, a aterrorizar a los primeros. Mención aparte para los Transportes, sin capacidad de fuego, pero que permiten transportar rápidamente un gran número de tropas a la zona más alejada del mapa.

LAS UNIDADES MÍTICAS navales, a pesar de lo poco común de su uso en las misiones de la campaña y en las partidas multijugador, son los depredadores naturales de estas embarcaciones de los ejércitos regulares. Un Kraken puede hundir y de hecho hundirá un barco en una sola embestida. Desgraciadamente, hay apenas dos o tres unidades marinas de la categoría "héroe" capaces de devolver el ataque, con lo que la única solución suele ser intentar engañar al monstruo para que se aproxime a la costa, y poder saetearlo a gusto con las tropas de tierra que disparen proyectiles. En resumen, que tal y como pensaban en el mundo antiguo, hay que tener muchísimo cuidado con el agua. Esta llena de todo tipo de monstruos.

ALGUNAS UNIDADES MÍTICAS POSEEN CAPACIDADES ESPECIALES, COMO LA MEDUSA, QUE MATA INMEDIATAMENTE AL ENEMIGO QUE SE ENCUENTRE MÁS CERCA DE ELLA

Ésta, representada en el mismo orden cultural por los Hippikon, los Jinetes de Camellos, los Jinetes Mercenarios –también egipcios–, y los Raider nórdicos son muy eficaces rompiendo filas de arqueros.
Por último, los Toxotes, Honderos, y los Lanzadores de Hachas pueden causar verdaderos estragos entre la infantería.
Otras unidades similares, más avanzadas, permiten romper esta pauta.
Los griegos poseen dos unidades de infantería, los Hispapistas y los Peltastas, creados para acabar con otra infantería y arqueros, respectivamente, y sus Prodromos pueden arrasar con cualquier otra caballería que se le ponga por delante.
Los Hetairoi y los Gastrafetes son unidades entrenadas para demoler estructuras. Algo parecido ocurre con los Nórdicos y su Huskarl, infantería especialmente adiestrada contra tropas de arqueros.

Las unidades míticas son buenas contra cualquiera de los anteriores, exceptuando a los héroes, cuya debilidad recae contra cualquiera de los grupos anteriores, si es que se les ataca con un número de efectivos suficiente en número.
De una u otra forma, procura en todo caso atacar siempre con la unidad más apropiada a la resistencia que esperes que te vaya a presentar el enemigo a cada momento. No hay nada más frustrante que perder una fuerza numéricamente mayor por empecinarnos en lanzar un ejército inapropiado contra unos defensores especialmente eficaces contra nuestras tropas. Por ejemplo, es absurdo lanzar un ejército de hoplitas griegos contra un contingente de lanzadores de hachas. A los que sería mejor atacar con caballería. Y así con todo lo demás.
Precisamente por esto, conviene aprovechar lo que sabes del enemigo (mediante los distintos conjuros y unidades de espionaje que te ofrecen las deidades del panteón de cada una de las civilizaciones) y lanza las contramedidas apropiadas.
Con toda esta información en tu poder, y siguiendo los pequeños consejos que te hemos ofrecido a lo largo de esta guía, no deberías tener demasiados problemas a la hora de lanzarte a la conquista de todos estos nuevos territorios que te esperan en las campañas de «Age of Mythology». El resto, como dicen, es cuestión de práctica.

C.V.

QUIZ 7

¿Qué tipo de unidad es la más adecuada para detener el avance de la infantería enemiga?

A. Caballería.
B. Arqueros.
C. Infantería.

Dioses Menores: Nórdicos

Dios menor	Dios mayor	Edad	Unidad Mítica	Poder Divino
Freya	Odin/Thor	Clásica	Valkyria	Fuego en el Bosque
Heimdall	Odin/Loki	Clásica	Einheriar	Mina subterránea
Forseti	Thor/Loki	Clásica	Troll	Aguas milagrosas
Niord	Odin/Loki	Heroica	Kraken/ Gig. de las Montañas	Bosques vivientes
Skadi	Odin/Thor	Heroica	Gigante de la Escarcha	Escarcha
Bragi	Thor/Loki	Heroica	Jabalí de Batalla	Armas Incendiarias
Balder	Odin/Thor	Mítica	Gigante de Fuego	Ragnarok
Tyr	Todos	Mítica	Camada de lobos Fenris	Fimbulwinter
Hela	Loki	Mítica	Gigante de Fuego	Nidhogg

Soluciones Quiz

1.B. Cronos. **2.A.** Armería. **3.A.** Griega. **4.C.** Escila. **5.A.** Ra. **6.C.** Castro. **7.B.** Arqueros.



No one lives for

Acaba con D.A.Ñ.O.



ever 2

Con esta guía no tendrás ningún problema para cumplir las misiones y salvar al mundo de los malvados planes de D.A.Ñ.O.



Date cuenta de que muchos de los objetos clave del juego están colocados en lugares al azar de cada mapa, de ahí que en ocasiones no podamos darte una descripción exacta de donde encontrarlos. De todos modos, si buscas concienzudamente, al final deberías poder encontrarlos sin muchos problemas.



CAPÍTULO 1

Tu primer objetivo es reunirte con Hatori, que te proporciona más información acerca del resto de la misión. Hatori tiene una tienda en el pueblo, pero en principio está cerrada. Para que la puerta se abra, tienes que abrir/cerrar tres buzones de colores en un orden concreto. El decodificador para descifrar las instrucciones está junto a la máquina de refrescos, en un paquete de regalo.
Hatori te encargará la tarea de enterarte de donde se celebra la reunión. La manera más fácil es abrirte paso hasta el dojo, donde encontrarás una nota pegada a un poste detallando el lugar. Luego vuelve con Hatori.



CAPÍTULO 2

El mapa que te proporciona Hatori es exacto, aunque ojo, que no te confunda, porque está orientado hacia el oeste en vez de hacia el norte. Usando tu brújula, dirígete a la esquina noroeste de la casa principal. Se te dará un aviso cuando estés cerca. A partir de ahí, tienes que llegar a la ventana sin que te oigan para hacer la foto. Lo consigas o no, a continuación tienes que volver al punto de partida de la misión, lo cual no debería ser demasiado complicado.

Quiz 1

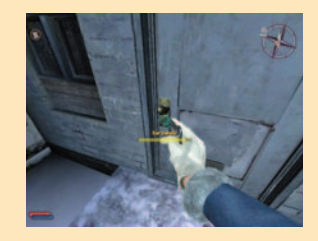
¿Qué tipo de súper vehículo está diseñando D.A.Ñ.O. para el proyecto Omega?

A. Un submarino
B. Un tanque
C. Un avión



CAPÍTULO 3

Empieza por abrir la puerta de la casa, utilizando la ganzúa. Para poder usar la radio de su interior, tendrás que salir y dirigirte a uno de los cobertizos para activar el generador. Por radio te darán la clave de la caseta del norte. Tras un pequeño tiroteo, dirígete allí y hazte con tu equipamiento. Luego ve al norte, hacia la base militar. Ahí encontrarás combustible para la moto de nieve (es una lata roja). Vuelve a por ella, y regresa en moto a la base militar. Usa la rampa para saltar por encima de la valla. Con eso legarás hasta el puente, donde podrás plantar los explosivos. Luego dirígete al oeste. Tendrás que plantar explosivos en la base de la torre de radio y en el generador. La torre de radio está al norte del camión aparcado, no es difícil dar con ella. Los explosivos necesarios están en un armario del almacén. Tras la detonación, se te informará de que el piloto ha sido hecho prisionero. Tendrás que volver para rescatarlo, te pilla de camino. Está en el interior del almacén grande. Para reventar el generador, necesitas encontrar los explosivos que hay en las barracas del este. El punto de colocación del explosivo está protegido por un candado, simplemente usa el soldador para eliminarlo. Tras la explosión, ya sólo te queda volver al refugio. ►►



CAPÍTULO 4

Para entrar, lo mejor es que te metas por el bunker cercano y uses el soldador en las bisagras. Una vez dentro del complejo, dirígete al norte, hacia el edificio grande. En cualquier caso, desde el edificio grande, sube al tercer piso y sal por la ventana, llegarás a una nueva zona del complejo. Necesitas llegar a la cocina y hacerte con el azúcar para sabotear el generador del sótano. Esto desactivará la verja eléctrica. Otro objetivo obligatorio es colocar una bomba en el tanque de combustible. La carga la encontrarás en el edificio del noroeste, y el punto de colocación está al otro lado de la torre del sur. En el sótano del edificio principal tienes que encontrar un tubo, su localización es aleatoria, así que puede que tengas que rebuscar un poco. En la siguiente zona, en el piso de arriba, encontrarás una nota con un código. Estos dos elementos los necesitas para acceder a los archivos centrales. Sólo tienes que cambiar el tubo y usar el código en la sala de ordenadores para conseguirlo. Luego encontrarás una nota con el código para introducir en un lector, obteniendo ¡por fin! toda la información que necesitas del Proyecto Omega.

Quiz 2

¿Qué vehículo utilizas para perseguir al rey Mimo por las calles de la India?

A. Un coche
B. Una moto
C. Un triciclo

Diseña tu propio espía I





EL COMPONENTE DEL ROL de «No one lives forever 2» se limita a la distribución que realices de tus puntos de espía. Si completas objetivos opcionales, obtendrás más puntos de espía para repartir, con lo que las misiones posteriores se facilitan. Según cual sea tu estilo de juego, deberías invertir tus puntos de forma correspondiente. Pero ten en cuenta una cosa: TODAS las habilidades son útiles de una u otra forma en cualquier momento del juego. Simplemente, invertir en una u otra te otorga ventajas diferentes. Veámoslas.

PUNTERÍA. Incluso si planeas recurrir a la solución sigilosa en muchas de las misiones, la puntería es una habilidad imprescindible de mejorar, porque es inevitable pasar por situaciones de tiroteo puro. Además, si te descubren, muchas veces es más fácil matar al ofensor y esconder el cuerpo que salir corriendo, esconderse, y esperar a que pase el jaleo. Además, esta habilidad te ayuda a obtener tiros en la cabeza, con lo que a la larga, ahorras munición.



Este juego no es un mata mata en el que lo único que tienes que hacer para avanzar es usar tus armas. Muchas veces será más útil usar la cabeza...

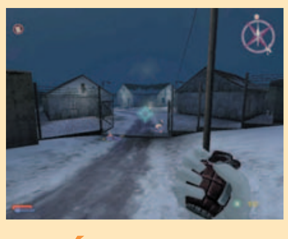


Usa la función de asomarte por las esquinas y la munición desactivadora para neutralizar esta cámara.



Sé creativo. Pon bananas delante de las alarmas para que te dé tiempo a interceptar a un enemigo que huye.

CUIDADO CON LOS DISPAROS PERDIDOS CUANDO ESTÉS EN LA INDIA, SI LE DAS A UN CIVIL INOCENTE, LA MISIÓN FRACASARÁ AUTOMÁTICAMENTE



CAPÍTULO 5

Ve a la lavandería para escapar por el conducto de la ropa. ¿Recuerdas los objetivos de plantar explosivos de los que hablamos antes? Si no los hiciste entonces, tendrás que hacerlos ahora para poder huir. Hay más explosivos en las taquillas de las duchas, si los necesitas. En cualquier caso, vuelve al sótano, y de ahí al exterior. La explosión debería abrir un boquete por el que escapar. Tu último obstáculo es la valla, pero si te haces con una moto de nieve cercana, puedes saltar por encima aprovechando una pequeña rampa natural de nieve. Haz lo propio para saltar el puente de madera que estalla y los árboles caídos; usa para ello la pendiente de la derecha. Cuando llegues al refugio, tendrás que hacer dos cosas: reanimar al piloto y desactivar la bomba en el avión. La cuenta atrás de la bomba no se inicia hasta que no matas a los dos guardias que lo vigilan, así que sugerimos dejar eso para el final.
Para reanimar al piloto, primero tendrás que rescatarle de los guardias que lo custodian en el interior del refugio. Después, lo único que tienes que hacer es coger la cafetera y úsarla en la taza que hay en la mesa de comedor para prepararle un café reconstituyente.



CAPÍTULO 6

En la primera parte de la misión tienes que registrar la casa del agente doble de arriba a abajo. Usa el mechero-linterna de Unity y enciende todas las luces para facilitarte la tarea (no te preocupes, no necesitarás esconderte de ningún enemigo). Después de encontrar todas las cintas grabadas (puedes escucharlas en el reproductor que hay sobre la mesa de la sala de estar). Luego, para obtener la información del proyecto Omega, tienes que pulsar un



En determinados momentos del juego unas enigmáticas apariciones nos ofrecen numerosas pistas, e incluso objetos, vitales para resolver la aventura.





La moto de nieve te proporciona una cierta protección frontal contra los disparos. ¡Intenta atropellarles!



Tienes tiempo de sobra para desactivar la bomba, pero asegúrate de que no hay nadie molestando.

Diseña tu propio espía II

ARMAS. Modifica la cantidad de daño que haces con cada tiro, y también reduce la velocidad a la que recargas las armas o cambias de una a otra. Esto último puede parecer poco importante, pero es vital para los últimos tiroteos del juego. Es una habilidad bastante importante, que complementa a la de puntería.

SIGILIO. Es la habilidad del espía que desea pasar desapercibido. Reduce el ruido que haces al correr (que es tu modo de movimiento estándar) y también reduce el tiempo que tardas en completar un ocultamiento en las sombras, lo cual facilita enormemente las huidas. Hay misiones en las que se exige sigilo, por lo que invertir en esta habilidad nunca es mala idea.

TRANSPORTE. No suena particularmente excitante, ya que reduce la penalización de movimiento mientras acarreas el cuerpo de un guardia muerto. Complementa a la habilidad de sigilo. Pero ojo, porque esto también afecta a la cantidad de munición que puedes llevar, lo cual es de gran ayuda en ciertos tiroteos largos, cuando no hay tiempo para recoger munición..

interruptor que hay detrás de un póster en el sótano, muy cerca de tu punto de salida. No obstante, antes necesitas encontrar las baterías, que están escondidas en un punto al azar de la casa. Luego te las verás con una divertida misión en el exterior de la casa donde te verás asaltado por montones de ninjas. Tras eliminar a las primeras, métete en el cobertizo cercano para obtener una muy necesaria escopeta. Puedes encontrar katanas y estrellas shuriken en los cuerpos de las ninjas que matas, pero como desaparecen al poco de morir, tendrás que ser MUY rápido y tener un muy buen nivel en buscar. Date cuenta de que puedes empezar a registrar un cuerpo antes e que toque el suelo, durante su animación de caída, ganando un tiempo precioso. En cualquier caso, verás que la carretera está cortada por unos postes caídos de electricidad. NO intentes cruzar, tienes que usar una ruta alternativa, al oeste, que pasa por saltar a través de una ventana grande. Llegarás a una zona llena de munición y ninjas, así que dedícate a liquidarlas hasta que aparezca Isako. Combátela como si fuera una ninja. En un momento dado, huirá al interior de una casa. Persíguela para seguir la lucha en el interior. Aquí sólo tendrás tu fiel katana para combatir a Isako, pero debería ser suficiente. Fíjate que mientras se está teletransportando todavía es vulnerable, así que no dejes de acuchillar cuando la rodee el humo.



CAPÍTULO 7

Esta vez nos vamos a la India, donde un desgraciado incidente convierte a Cate en una fugitiva de la justicia. ¡Ojo, que a los polis no puedes matarlos sin que fracase la misión! Date cuenta de que si corres lo suficiente, se cansan y los dejas atrás, pero lo ideal sería que no te dejases ver. Usa los dardos rastreadores del lanzador funcional para evitar a las patrullas. Para recibir la nota de Kamal, tienes que hablar con el hombre del puesto de flores. Luego abre la cancela que hay al sur, abre las dos puertas que hay detrás y encontrarás las pruebas que tienes que entregarle. Reúnete con él en la sección norte de la ciudad. Te dará tus siguientes instrucciones. Deberás recoger un paquete del expendedor de periódicos, pasando al portero Harij. Luego solamente tienes que matar a Malpani, que se dirige al hotel, para obtener las llaves de la caja fuerte de su habitación del hotel, con lo que consigues la contraseña.
Tras esto llega una misión de puro sigilo en la que deambulas por el cuartel general enemigo. Si te pescan, te devuelven al principio. Tienes que llegar hasta las oficinas eludiendo a los guardias, usando las monedas que encuentres para despistarlos cuando sea necesario. Cuando coloques el microfono, escóndete rápido en la esquina del noreste de la oficina, porque si te pillan fracasará toda la misión. Cuando acabe la conversación, recupera el micro y habrás completado esta dificilísima misión.
Por último, una simple caza de objetos: recoger los pósters de "se busca" a medida que el poli los va colocando. Lo mejor es que esperes escondido a que estén puestos todos, así te dará igual que se dé la alarma. Usa el radar para localizar los pósters. Luego busca a Kamal, que deambula por ahí, y recoge el paquete de la cabina telefónica al sur. Usa el soldador para abrir la puerta que da al cine.
Una vez dentro, tienes que colocar tres explosivos, que encontrarás en el sótano. Uno está en la sala de proyectores, el otro, detrás de la maquinaria del sótano. Para encontrar el último, tendrás que subir por unas escaleras que hay tras la pantalla. La caja fuerte está en la oficina que hay cruzando la sala, detrás del cuadro de un caballo. Antes tendrás que encontrar una carta azul, que está en algún lugar aleatorio de este nivel.

Quiz 3

¿De qué nacionalidad es Cate Archer?

A. Inglesa
B. Escocesa
C. Americana



CAPÍTULO 8

Kamal te sugiere que te laves las manos con agua caliente cuando hablas con él. Ve al baño y abre el grifo. En el cristal aparece un mensaje oculto. Abre el cubículo que te indica y encontrarás un paquete con una nota suya. Luego ve abajo y decodifica el candado para entrar en la zona de máxima seguridad. Usa el lanzador funcional con la munición desactivadora para poner la cámara de vigilancia fuera de combate. Luego usa dardos tranquilizantes con los dos guardias que te dan la espalda y ya estás dentro. La trampa de los pin- ►►

chos que caen del techo es fácil de eludir. Espera a que caigan y luego cruza a la carrera mientras están subiendo. Una vez que te hayas hecho con los documentos tendrás que salir a escape. En la siguiente fase tendrás que abrirte paso a tiros mientras sigues a Amstrong. ¡Buena suerte, y cuidado con los francotiradores de los balcones! Para salir de la trampa de cristal, usa el soldador en el tornillo que queda justo delante, por encima de tu cabeza. Luego espera a que Armstrong se quede encerrado, y prepárate para empezar otra vez a disparar. Recorre el edificio, subiendo escaleras y cruzando al otro bloque mediante la pasarela que hay entre las dos ventanas. Finalmente llegarás a un patio. Despéjalo desde la ventana con el rifle francotirador y abre la puerta que hay junto al mural para que salga Armstrong. Protégele del asalto enemigo Lo que sigue es una simple fase de disparo sobre raíles (triciclo, en este caso). No te preocupes de disparar al rey mimo, no puedes matarlo. Concéntrate en sus secuaces, son los peligrosos.



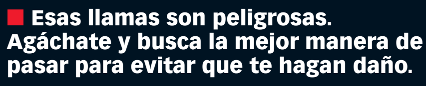
CAPÍTULO 9

En la primera parte de este capítulo no hay enemigos, así que el principal desafío consiste en orientarse. Aparentemente el pasillo está bloqueado, pero puedes subir por un agujero en el techo cercano. Luego tendrás que saltar por una especie de barricada a mano izquierda. Necesitas un fusible, que está en la habitación del fondo, al suroeste, ¡pero no entres todavía! Antes tienes que reparar una válvula con la llave inglesa (la encontrarás tirada por ahí). Con el fusible de repuesto podrás reparar la caja de fusibles, y así poder decodificar la puerta que lleva hasta el patio. Rebusca por ahí hasta encontrar las llaves (están en algún sitio al azar) que dan a la sala donde se guarda la información del proyecto Omega. Tras esto, aparecerá un súper soldado enloquecido. No intentes matarle. Vete por el agujero que ha abierto y sube por el tubo caído para llegar a la salida, que estaba bloqueada por un escape de gas. Recoge el pomo de la puerta subiendo las escaleras y abre la sala del centro del patio, eludiendo al dichoso teniente. Encontrarás los explosivos, vuelve a subir las escaleras y ponlos en el suelo para abrirte paso. Hazte con el alambre de cobre (en una sala que antes estaba cerrada) para reparar el cerrojo electrónico y descodifícalo. Luego coloca la bomba para abrirte paso hasta Armstrong y escapar por los pelos de una muerte segura... Al más puro estilo Bond.



A lo largo del juego encontraremos personajes que nos ayudarán y personajes que nos pondrán las cosas difíciles.





Esas llamas son peligrosas. Agáchate y busca la mejor manera de pasar para evitar que te hagan daño.



El rifle AK tiene el problema de que necesita recargar a menudo, pero tiene mucha potencia.

Diseña tu propio espía III





ARMADURA. Esta estupenda habilidad es tu mejor seguro de vida. No sólo aumenta la cantidad de armadura que puedes llevar, sino que también mejora proporcionalmente la cantidad de armadura que obtienes de cada objeto de armadura. Date cuenta de que en este juego el blindaje no funciona como en otros juegos de tiros, donde se limita a reducir el daño que recibes. Hasta que no se agote tu armadura, el daño normal no empezará a afectar tu salud. Es una estupenda inversión para tus puntos de espía.

AGUANTE. En general, suele ser mejor idea incrementar tu habilidad de armadura antes que el aguante, ya que mientras tengas suficiente armadura, no te tienes que preocupar de los daños a tu salud. Ahora bien, date cuenta de que hay ciertos tipos de daño (como el ocasionado por la munición de fósforo, por ejemplo) que TRASPASAN la armadura y afectan directamente a tu salud. Son raros en el nivel de dificultad normal, pero te pueden costar la vida. Entrena aguante además de armadura para ser un auténtico tanque en la batalla y que casi ningún tipo de daño pueda afectarte.

Quiz 4

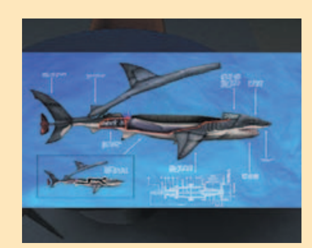
¿Cómo se llama la máquina mortal con la que D.A.Ñ.O. pretende acabar con Cate en el capítulo 14?

A. Modelador Humano
B. Torturador funcional
C. Trituradora



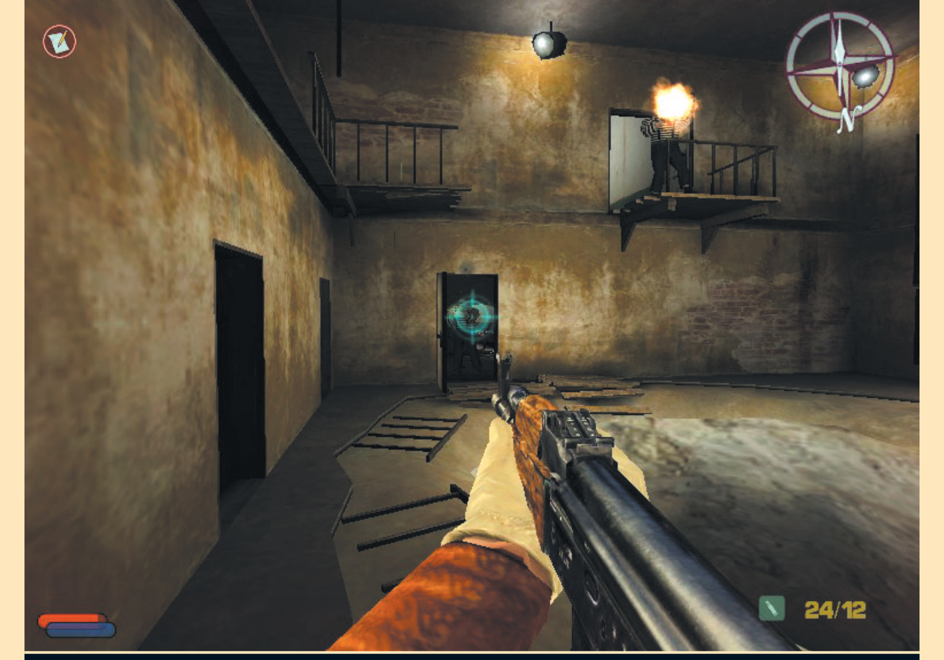
CAPÍTULO 10

Para apagar cada fuego, tendrás que hacerte con un cubo y llevarlo hasta el grifo que hay en un callejón para llenarlo. Observa que tendrás que hacer dos viajes para cada fuego. Más adelante hay un segundo grifo, con lo que no te tendrás que ir tan lejos. Esquiva los disparos de los supersoldados.



CAPÍTULO 11

Dirígete a la cafetería para encontrar las gafas, en el piso de abajo. Tan pronto lo hagas, se iniciará un asalto de mimos. Afortunadamente, cerca de las gafas también encontrarás un equipo inicial para hacerles frente. Eliminar a todos los mimos es una simple cuestión de recorrer el complejo de arriba a abajo, cuidando de no hacer daño al personal civil. En cuanto a la desactivación de las bombas, simplemente oriéntate con la brú-



Tan pronto como Armstrong se queda atrapado en su intento de tirar la puerta abajo, date la vuelta para recibir la llegada de dos mimos.



Escapar de la trampa del rey mimo es sencillo, solo tienes que usar tu soldador en este tornillo.



Ingenioso: al abrir el grifo de agua caliente, el vapor hace que aparezca un mensaje secreto.

Diseña tu propio espia IV



ARTILUGIOS es otra habilidad que no resulta particularmente excitante, que digamos. Sirve para que el uso de la ganzúa, el soldador y demás trastos se vea reducido, con lo que abres puertas mucho más deprisa. Es una habilidad útil únicamente para el espía sigiloso que tiene que cruzar una puerta antes de que le descubran. Pero si limpias la zona de enemigos, no debería preocuparte el hecho de tardar un rato más en soldar una bisagra



BUSCAR es una habilidad menudo despreciada, pero que en realidad resulta bastante útil. Muchas veces, en mitad de un tiroteo, te ves obligado a registrar a tus enemigos en busca de munición adicional, y cuanto menos tardes en hacerlo, menos tiempo estarás expuesto al fuego enemigo. Además, con esta habilidad tienes más probabilidades de encontrar objetos útiles, con lo que a la larga la inversión se rentabiliza. Tener un buen nivel de buscar es particularmente útil en la misión 6, para registrar los cadáveres de las ninjas antes de que desaparezcan sin dejar rastro.

EL REY MIMO ES UN TIPO DE ASPECTO IMPONENTE, ¿PERO QUÉ OCULTA DEBAJO DE SU GABARDINA? NADA BUENO, SEGURO

Las armas estándar







ESCOGER el arma propiada para cada situación suele ser la norma de todo buen juego de tiros, pero el caso de «NOLF 2» es un tanto diferente, ya que por lo general la cuestión es más bien apañártelas con lo que vas recogiendo.

LA PISTOLA estándar tiene la ventaja de que incorpora un silenciador. Es muy precisa, con lo que es fácil acertar letales disparos en la cabeza. Con munición de cianuro es particularmente letal, pero cuida de esperar a que se disipen los gases antes de abalanzarte a registrar el cuerpo abatido.

LA ESCOPETA es una estupenda arma que es letal en las distancias cortas. Es un poco más difícil de usar que las ametralladoras, porque si fallas un tiro, tienes que esperar más tiempo antes de poder realizar el siguiente. Con munición explosiva, es una de las armas más potentes del juego, solo por debajo de lanzador de micromisiles.

LAS AMETRALLADORAS. Las hay de varios modelos. La mejor de todas es la Thompson que empuñan los mimos, porque tiene un cargador muy grande y puedes disparar un buen rato antes de recargar.

jula, sus emplazamientos están señalados en ella. Date cuenta de que tendrás que restaurar la corriente, en la sala de energía, para acceder a ciertas zonas. Por último, dirígete a la sala al noroeste del vestíbulo para encontrarte con el doctor.

Quiz 5

¿Donde se encuentra la base secreta de D.A.Ñ.O. que Cate visita en los capítulos 12 y 13?

A. En órbita
B. Bajo el mar
C. En el interior de un volcán



CAPÍTULO 12

Primero te tienes que hacer con la llave de la grúa, al otro lado del atracadero, para poder operarla y cruzar hasta el otro lado de la zona de arriba. Asegúrate de que también te haces con el lanzador funcional. La munición eléctrica es lo único que puede destruir a los robots guardianes. Cuando llegues hasta la sala de ordenadores, te encuentras con que no tienes acceso. Primero necesitas un formulario, que está escondido en algún lugar al azar del nivel. Luego ve al intercomunicador, y te dirán dónde conseguir el manual que necesitas. Coge la tarjeta de seguridad del cajón, y ve escaleras abajo para abrir la sala de seguridad. El manual está en un cajón. El suplemento está en otro departamento, al que podrás acceder con la llave que tiene Spencer, al que encontrarás en los lavabos. Con esto podrás acceder a la información de dónde tienen a Armstrong. La siguiente zona es bastante pequeña. Sólo te impide el

paso una puerta que requiere de reconocimiento de voz para abrirse, no tienes más que localizar la grabadora situada en algún punto al azar de la zona.
Tras esto, nada debería poder impedirte llegar al siguiente capítulo y afrontar la nueva misión.



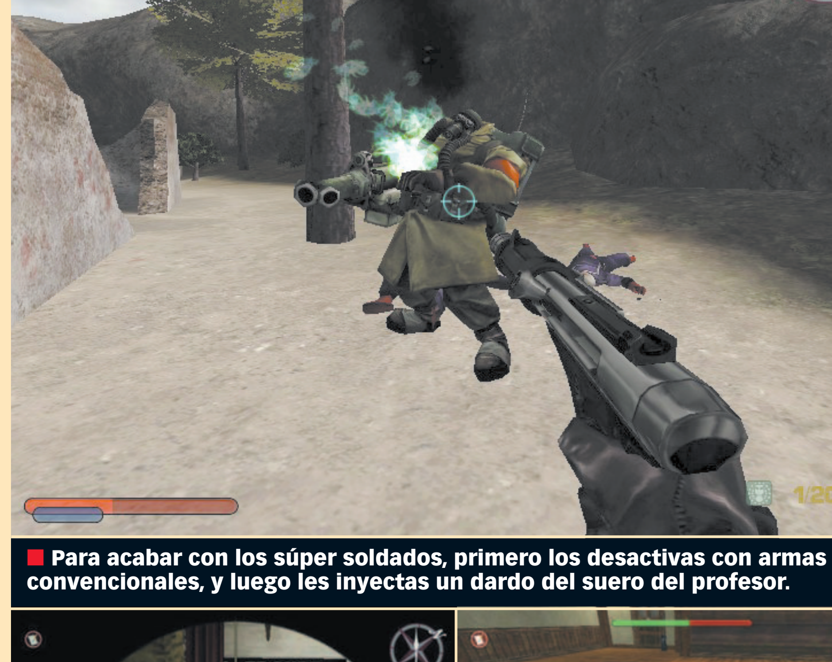
CAPÍTULO 13

El capítulo comienza con una terrible batalla contra el Rey Mimo. El truco está en liquidar a todos sus secuaces menos a uno, al que debes poner a dormir. Mientras esté dormido y no muerto, no entrarán nuevos refuerzos y podrás ocuparte del rey mimo sin interrupciones. El rey mimo aparece y desaparece por las compuertas y sólo tienes un instante para dispararle un ráfaga de ametralladora. Pero si te fijas bien, puedes mirar al suelo y fijarte en los corredores que está utilizando para anticipar su próxima aparición. Una vez lo hayas derrotado y estés con Armstrong, dirígete a la izquierda. Toma la tarjeta de seguridad de la mesa. Apaga el ordenador con ella y sube a arriba. Tendrás que sortear los escombros de electricidad y fuego que te cortan el paso. Luego tendrás que sumergirte en el agua y pasar por una zona submarina. La puerta está bloqueada por unas bombonas, pero puedes usar el soldador en el cerrojo de la cadena que las sujeta para abrirte paso. El resto del camino es una simple cuestión de matar guardias y sortear obstáculos sencillos hasta alcanzar una escalera en el techo que te lleva al piso de arriba. Allí, usa la estatua para encontrar la salida de este capítulo.



CAPÍTULO 14

Hazte con la ametralladora del cadáver del guardia cercano, y que comience el show. Lo primero es conseguir los explosivos que hay en la habitación de la lava y ve a destruir el generador, tomando el corredor que sale hacia el norte. Lo protegen dos guardias y un robot, pero hay por allí un lanzador funcional con cargas eléctricas que te permitirán deshacerte de éste último. Abre el panel y coloca la bomba. Vuelve a la caverna de almacenamiento y ve por las puertas dobles del noroeste. Llegará a una gran sala de lava, donde te enfrentarás a Volkov en su silla de ruedas. La clave para derrotarle está en correr hacia atrás para poder ver venir sus misiles y esquivarlos. Dispárale con tu ametralladora mientras lo haces. Luego tendrás que pelear con Isako: pon a dormir a sus guardias ninjas y usa las mismas tácticas que empleaste para derrotarla la primera vez.



Para acabar con los súper soldados, primero los desactivas con armas convencionales, y luego les inyectas un dardo del suero del profesor.

Aprovecha que los mimos están haciendo el idiota para abatirlos con el rifle francotirador.



Después de ponerlas a dormir, aprovecha para saquearles los bolsillos y reponer así tu arsenal.

RESERVA EL USO DE MICROMISILES Y GRANADAS PARA GRUPOS DE DOS O MÁS ENEMIGOS, SOBRE TODO SI LES SORPRENDES

Las armas exóticas

LA KATANA y el tulwar hacen poco daño, pero al menos no te tienes que preocupar por las pausas para recargar y la falta de munición. Deja pulsado el botón para obtener los mejores resultados.

EL LANZADOR FUNCIONAL tiene múltiples usos según la munición que emplees. A la hora de combatir, preocúpate de tener dardos sedantes o munición eléctrica. Ésta última es letal contra los robots.

LA BALLESTA y el rifle francotirador se usan principalmente para darles en la cabeza a enemigos que todavía no se han percatado de tu presencia, gracias a su mirilla. Pero no te creas, también puedes usarlos en combate regular y disparando directamente al cuerpo.



CAPÍTULO 15

¡No, esto no se ha acabado todavía! En esta misión tienes que colocar un explosivo en la roca para hundir el submarino, y acabar con 8 super soldados.
No es una zona muy grande, así que no tendrás problemas para encontrarlos. Sugerimos que elimines primero a los soldados de D.A.Ñ.O. normales antes de ocuparte de los supersoldados. Más que nada para evitar moles-tos moscones alrededor del gran combate.
Asegúrate de que te haces con la munición de suero anti-supersoldado para el lanzador funcional; la encontrarás en los paquetes lanzados en paracaídas.
Para liquidar a un super soldado, primero tienes que "desactivarlo" temporalmente con armas convencionales, y luego dispararle con el lanzador funcional.
Haz lo mismo con el teniente de los super soldados que aparece al final y habrás terminado, ahora sí definitivamente el juego. ¡Enhorabuena, superespía! Te has ganado unas buenas vacaciones en alguna isla exótica y supersecreta.

G.P.H.

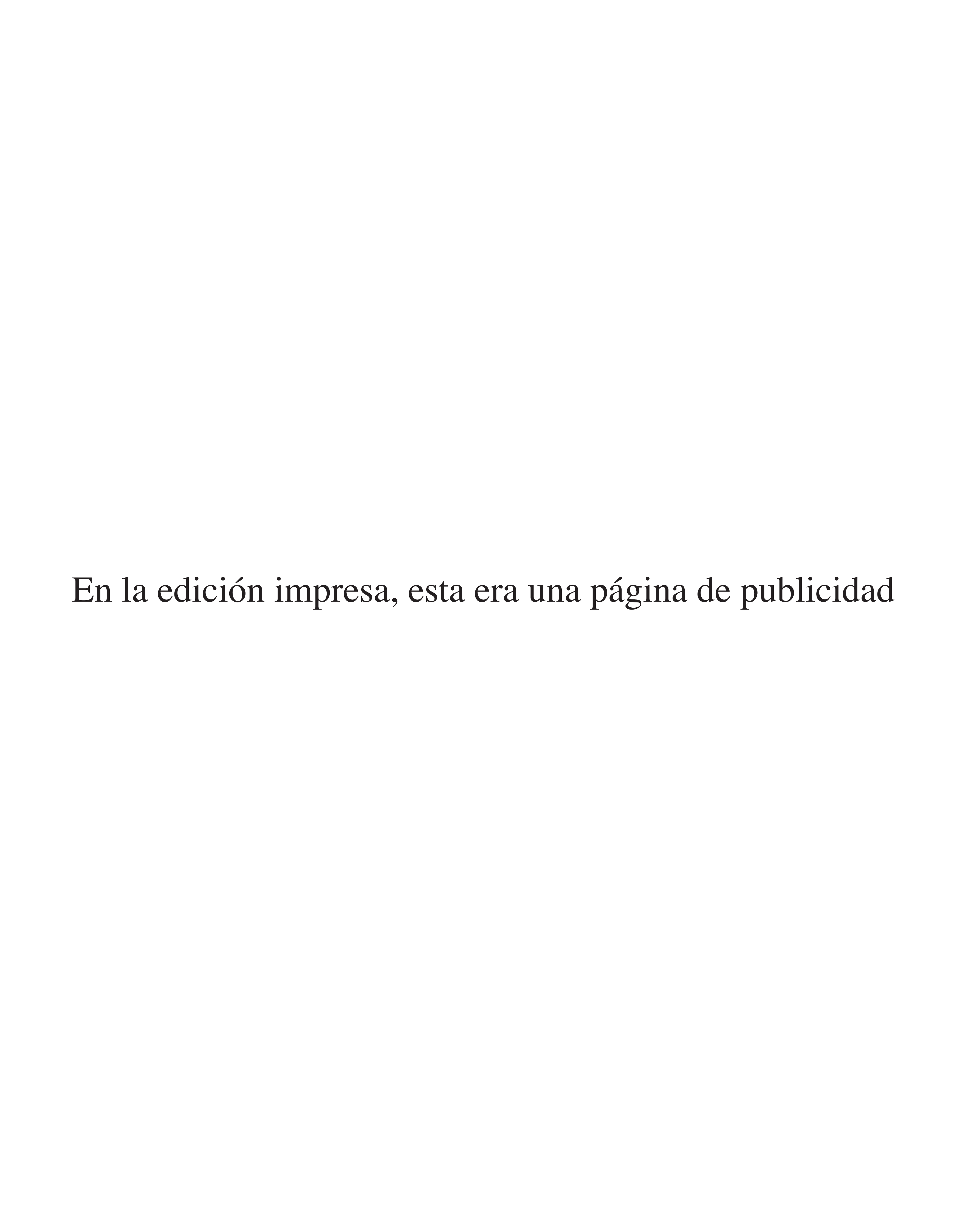
Quiz 4

¿Cómo se llama la espada que usan algunos de los enemigos que encuentras en la India?

A. Tulwar
B. Katana
C. Alfange

Soluciones Quiz

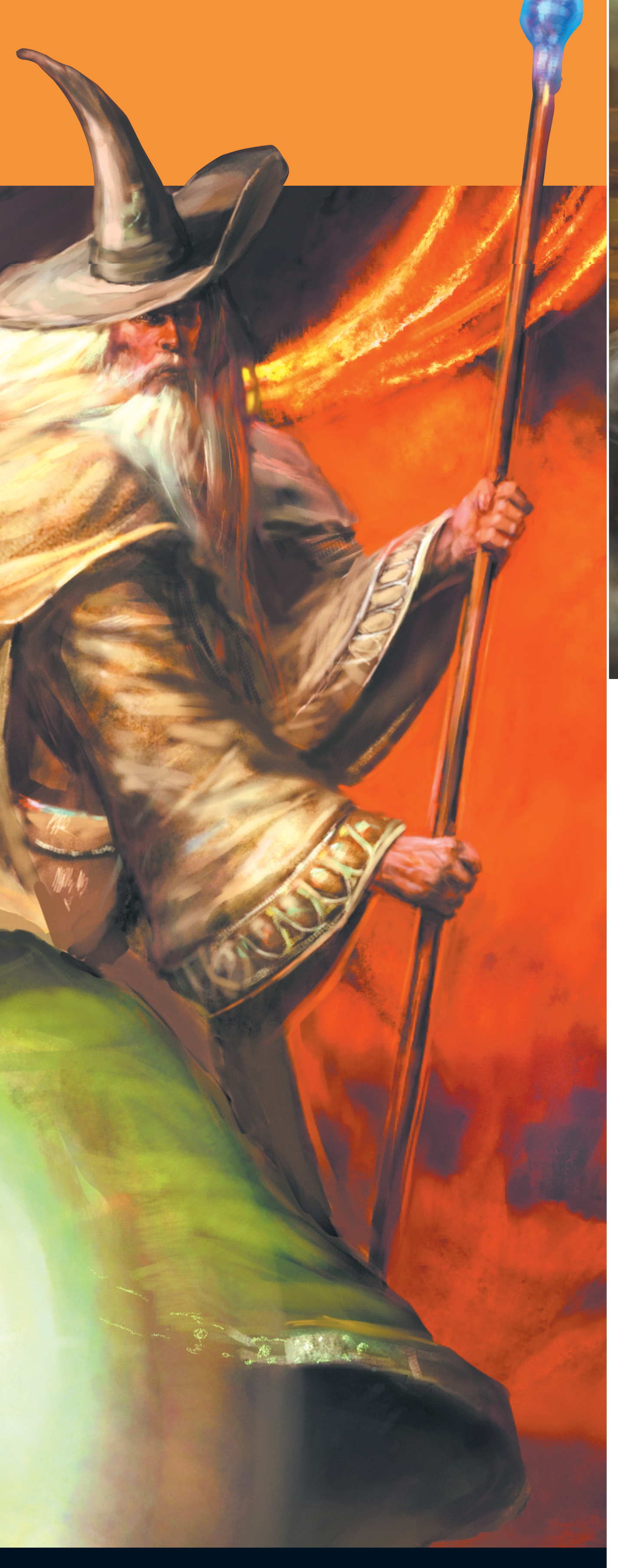
1.A. Submarino. **2.C.** Un triciclo. **3.B.** Escocesa. **4.A.** Modelador humano **5.C.**. En el interior de un volcan. **6.A.** Tulwar



En la edición impresa, esta era una página de publicidad



El Señor de los Anillos: La Comunidad del Anillo
La Aventura de tu vida





El anillo único ha sido depositado en las manos de Frodo cargándole con una responsabilidad enorme. En las siguientes páginas intentaremos ofrecer toda la ayuda necesaria para facilitar el trabajo al valeroso hobbit. ¡Que se prepare Sauron, llega la caballería!

La primera parte de la aventura de «El Señor de los Anillos» ya está aquí. En ella tendremos que llevar el poderoso anillo sano y salvo usando tres personajes (Frodo, Gandalf y Aragorn) que se corresponden con diversas fases de juego.



LA COMARCA: BOLSÓN CERRADO

▶LA ENTREVISTA de Gandalf y Frodo deja bien claro la gravedad de los hechos por lo que el pequeño hobbit decide ponerse en marcha en septiembre, el día de su cumpleaños. Su primer paso es vender su casa, para lo cual deberá recoger las escrituras que se encuentran en un baúl localizado en el dormitorio, muy cerca de donde comienza el juego. Para llegar a él, vete a la primera sala de tu derecha y mira a la izquierda. Con el documento en tus manos sal de la habitación por la izquierda y en la intersección vuelve a girar a la izquierda. Llegarás al recibidor de Bolsón Cerrado. En el baúl hallarás la llave de la casa. Recógela porque más tarde la necesitarás para dársela al padre de Sam. Sal del edificio, habla con Sam que te avisará que Merry y Pippin te esperan en la taberna "El Dragón Verde". Toma el camino que te lleva hacia el puente del molino y aprovecha el recorrido para coger cuantas setas puedas. Presta atención porque existe un árbol que tiene unas plataformas de madera y en ellas también hay hongos que coger. Tras pasar el puente del molino llegarás a Delagua.



LA COMARCA: DELAGUA

▶LA MISIÓN en Delagua es localizar a Lobelia Sacovilla-Bolsón que es quien está dispuesta a comprar la casa de Frodo. Para localizarla atraviesa el pueblo hasta la plaza de la campana y mira a la izquierda. La señora que está frente a la casa es Lobelia. Habla con ella y te pedirá que toques la campana de alarma. Hazlo y habla con el alguacil. Cuando se vaya entrega a la mujer las escrituras y posteriormente entra en la taberna "El Dragón Verde" para encontrar a Merry y a Pipin. Vuelve a Bolsón Cerrado a recoger el Anillo Único y comenzar el esperado viaje hacia Rivendell, hogar de los elfos.



LA COMARCA: BOLSÓN CERRADO 2

▶EL ANILLO único está en otro baúl en un dormitorio. Recupéralo y guarda la partida: esquiva a los Caballeros Negros en cuanto salgas de la casa, y le des la llave al señor Gamyi, el padre de Sam. No debes usar el anillo bajo ninguna circunstancia porque te capturarían los Caballeros. La estrategia que mejor resultado consiste en cruzar a la casa que hay tras Frodo (ojo, andando sigilosamente y sólo cuando el caballero se haya alejado por el camino). Escondido, espera la mejor ocasión para subir a la colina de detrás y distrae a los caballeros lanzando piedras lo más lejos que puedas de ti. Baja la colina por el otro lado y avanza con cuidado hasta el ▶▶

Quiz 1

¿Qué personaje canta para acabar con el gran sauce que tiene atrapados a los hobbits?

- **A.** Aragorn
- **B.** Sr. Maggot
- **C.** Tom Bombadil

camino. Toma la dirección de la derecha porque hay un caballero escondido al doblar la esquina. Utiliza los edificios para esconderte y avanza hasta la parte trasera del molino. Vuelve a lanzar piedras a la derecha para alejar el peligro y corre tanto como puedas por la izquierda para atravesar el puente. Regresa a Delagua y salva la partida sin falta.



LA COMARCA: DELAGUA 2

▶**TU ENTRADA** no puede ser más movida. Un lobo está atacando al alguacil Robin por lo que desenfunda la cachaba que guardabas para estas ocasiones y líate a golpes con el pobre animal hasta que caiga. Si te encuentras bajo de salud devora alguna seta para reavivar tu barra de energía y cruza el pueblo en dirección al bosque que está al final a la derecha. Tan pronto avances un poco hasta un lugar donde veas unos bancos, se te lanzarán encima varios lobos hambrientos. Dado que eres un pequeño hobbit armado sólo con un palo no deberías tentar a la suerte y enfrentarte a ellos. Resulta algo cobarde pero la mejor opción es correr sin mirar atrás. No es necesario que uses el anillo por ahora, ya habrá mejores momentos para ello.

Tras esquivar a los lobos, sigue por el camino que discurre paralelo al río hasta que un nuevo Caballero Negro te corte el paso. Tan pronto aparezca la secuencia automática avisándote de su presencia, mira a la derecha del camino y anda sigilosamente (no corras) hacia un tronco hueco caído en el lateral. Recoge las setas que veas y métete hasta la mitad del tronco. Pon la vista en primera persona y tira piedras contra la colina de enfrente. Cuando se acerque el caballero ve distanciando tus lanzamientos hasta que le envíes lejos. Después aléjate corriendo hasta la huerta de Maggot.

¡¡Qué pasa tronco!!



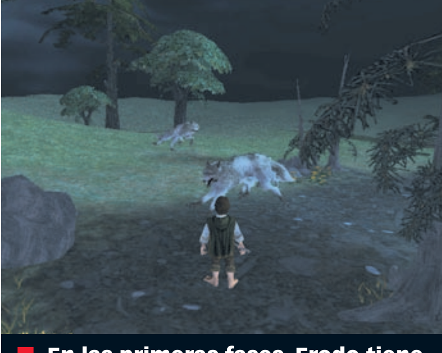


EL GRAN SAUCE es un enemigo impresionante tanto por tamaño como por recursos. El hecho de que esté anclado en el terreno no le da ninguna desventaja, más bien lo contrario ya que le permite estar siempre en la mejor posición para atacar a Frodo con sus brazos/ramas. Además si se intenta alejarse mucho de él, sus raíces surgen del suelo repentinamente dañando al hobbit más resistente. La mejor colocación es en el punto donde el suelo deja de ser verde para pasar a ser gris. Ahí no se corre peligro.

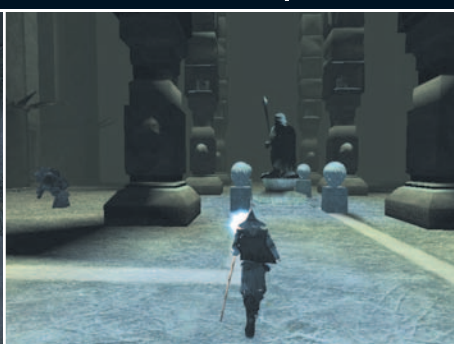
PARA ELIMINARLO, desde la ubicación señalada hay que esperar a que lance sus ramas al suelo. En este punto estarán unos segundos inmóviles y es ahora cuando hay que lanzarse a por ellas. Muchas veces las ganas de acabar pronto pueden ser negativas así que no te cebes. Golpea y retrocede. Nunca golpees el tronco del árbol porque ahí está la boca donde mantiene retenidos a los amigos de Frodo y puede ser mortal para ellos.



■ En general, lo mejor es huir de los enfrentamientos directos (las fuerzas oscuras son muy numerosas), pero a veces no tendremos otra opción.



■ En las primeras fases, Frodo tiene sólo un palo para defenderse. Evita el enfrentamiento directo.



■ El juego está lleno de laberintos por lo que conviene ser muy minucioso a la hora de orientarse.

LOS ELFOS DEL BOSQUE DORADO DARÁN AL GRUPO CANOAS PARA QUE CONTINÚEN EL VIAJE Y POR PRIMERA VEZ LA COMUNIDAD DEL ANILLO AVANZARÁ A BUEN RITMO



EL BOSQUE VIEJO

▶**SAM CONOCE UN ATAJO** que puede acortar el viaje de Frodo, aunque deben pasar a través del Bosque Viejo, un lugar muy tenebroso y con mucho la zona más pesada de todo el juego. Para empezar parece que el bosque cobra vida y cambia su aspecto desorientado a los hobbits que se pierden. La misión de Frodo es localizarlos y el laberinto es complejo, con caminos cortados, estrechos senderos y peligrosas arañas. Sigue el camino desde el que comienzas esta fase y tras la primera araña oirás las voces de tus amigos hobbits. Toma el camino de la derecha y luego otra vez a la derecha para encontrar al primero de ellos: Merry. Vuelve a la primera intersección del juego y dirígete ahora siempre por el camino de la izquierda. Cuando oigas la voz de tu compañero gira a la derecha y hallarás a Pippin junto a unas cuantas sabrosas setas que acapararás sin falta. Vuelve sobre tus pasos y toma ahora el camino de la izquierda. El siguiente cruce tiene tres posibles salidas pero tú céntrate en el de la derecha y sigue girando a derechas hasta que oigas gritar a Sam. Un poco más adelante encontrarás al último hobbit perdido.

▶**SENDERO DEL TORNASAUCE.** Una vez que el grupo se reúne de nuevo, todos se ponen en marcha por el Sendero del Tornasauce. Todo va tranquilo hasta que un árbol gigante con muy malas pulgas atrapa a Merry y a Pippin. Que no te asuste su aspecto porque resulta uno de

Quiz 2

¿A quién le vende Frodo su casa de Bolsón Cerrado?

A. Al Sr. Gamyi
B. A Lobelia Sacovilla-Bolsón
C. Al alguacil Robin



No abuses de los combos de espadazos porque en medio del combate pueden dejarte sin control sobre tu personaje. Mejor golpear poco a poco.



Cuando el enemigo te supera en número la mejor arma para salir vivo es correr a toda velocidad.



Durante las luchas hay que tener siempre puesta la atención en los medidores de vida y magia.

Los protagonistas

FRODO es el primer personaje que se controla en el juego. Es el más pequeño y débil pero es el más ágil y el único que puede saltar. Además es el portador del anillo. Aunque el uso que puede hacer de este objeto es limitado, no hay que despreciar su ayuda. Tan pronto como se lo ponga desaparecerá para el resto de enemigos de la pantalla.

ARAGORN es la fuerza bruta. Sus armas y defensas son las mejores de todos los personajes que se pueden controlar en el juego. A distancia puede hacer uso de su arco y en combate cercano tiene una espada larga. El botón destinado a saltar en Frodo tiene en este personaje la función de dar patadas, un recurso muy útil para librarse de enemigos.

GANDALF es el equilibrio. Es más fuerte que Frodo pero menos que Aragorn. Va armado con una espada y sabe usarla pero con lo que mejor resultado da es manejando el bastón de mago o combinando ambos. Una bola de fuego seguida de una ensalada de estocadas puede acabar con el orco más correoso. Para cosas mayores mejor huir.

los enemigos finales más sencillo de derrotar si mantienes la sangre fría. Recuerda que no debes golpear el tronco o tus amigos morirán y ataca con tu cachaba a los brazos. Cuando rompas los dos brazos aparecerá Tom Bombadil que cantará una canción y liberará a tus amigos.
Decididos a pasar una noche bajo techo, el grupo sigue a su cantarín amigo.



LIRIOS PARA BAYA DE ORO

▶PARA COLABORAR en la suculenta cena que Tom va a ofrecerles, los hobbits tiene que recoger 12 Lirios y entregárselos para poder pasar de fase. Localizar los Lirios no es difícil ya que hay muchos más de esa cantidad desperdigados por las orillas del río. Lo complicado es evitar a la gran cantidad de arañas que merodean la zona. Si te paras a luchar morirás como un héroe. Corre a todas partes y si te siguen muchos arácnidos acércate a tus amigos para que te defiendan. Una vez recogidas por la zona las 12 flores (y una buena colección de sabrosas setas que nunca están de más) acércate a Tom y entrégaselas. Con estar a su lado no sirve así que habla con él.
Con el estómago lleno y descansados tras el reparador sueño en la casa de Bombadil, los pequeños héroes inician el viaje hacia las Quebradas de los Túmulos, donde ¿viven? los Tumularios, unos espectros poco amistosos.

▶QUEBRADAS DE LOS TÚMULOS. El viaje empieza con un aperitivo de lobos hambrientos que no plantean mayores problemas si no te paras a saludarles. Sal del camino sólo para recoger setas y vuelve sobre tus pasos si quieres que los lobos que te siguen sirvan para entretener a tus amigos, mucho más lentos que tú.
En la parte más alta de las quebradas empieza lo bueno. Tus amigos se pierden de nuevo... Fantasmas surgen del suelo dispuestos a acabar contigo y no cuentas con ninguna ayuda para enfrentarte a ellos.
Puedes optar por dos opciones: o bien luchas y adquieres experiencia, o sigues las siguientes indicaciones y los evitas con lo que tu barra de energía saldrá ganando. Si optas por la segunda posibilidad espera a que salgan los primeros espectros del suelo y sigue el camino de la derecha. Baja hasta el lago e inmediatamente toma el camino que nace nuevamente a tu derecha.
En cuanto puedas, empieza a trepar la colina de la izquierda. En lo más alto te espera un nuevo reto. Un monstruoso ser retiene a los hobbits y tiene el dudoso título de ser uno de los más peligrosos con los que te las vas a tener que ver. Por suerte en su cueva hay algo que te repondrá un poco de energía y una estupenda espada. No dudes en tomarla y usarla para atacar al maligno ser. Cuando le des unos cuantos golpes aparecerá Tom Bombadil que finalizará el trabajo por ti cantando otra apoteósica canción.
Juntos de nuevo, los hobbits continúan su camino hacia Bree donde se encuentra la posada del Pony Pisador. Allí deben encontrarse con Gandalf pero el destino les va a jugar una mala pasada de nuevo.

▶BREE, EL PONY PISADOR. seguro que agradeces un camino recto y sin posibilidad de equívocos para variar. Pues bien, llegar a Bree es tan sencillo como encontrar la posada. Desde el punto en el que empiezas sólo sigue recto y a tu derecha aparecerá el local. Al llegar no podrás hablar con el recepcionista por lo que pasa directamente al salón y habla con los lugareños. Allí tendrás un encuentro que cambiará tu viaje. Por fin conocerás a Trancos, un tío alto y fuerte con una melena oscura. Él te sugerirá que hables con el mesonero para reservar habitación. Hazlo y vuelve al salón donde tus amigos, ébrios de cerveza, provocarán un pequeño desastre con el anillo de por medio. Trancos pondrá fin al incidente y se pondrá a tu servicio –identificándose como Aragorn y asegurándote que Gandalf le envía– para traer de vuelta a Merry

Quiz 3

¿Qué flores recogen los hobbits para cenar con Tom Bombadil?

A. Lirios
B. Tulipanes
C. Rosas



BREE: LA CIUDAD

▶CUANDO YA DOMINES las nuevas habilidades del personaje, sigue todo recto. En el primer cruce a la izquierda, al fondo, encontrarás a Merry. Con él siguiéndote, dirígete directamente hacia la posada pero por el camino recoge artículos para engañar a los Caballeros Negros. Sigue avanzando hacia la posada y busca en un barril los harapos que te harán el papel de vestidos. Localiza los establos y defiende al chico que está en peligro (con Aragorn no te cos- ▶▶

tará demasiado trabajo). Coge el heno para rellenar los muñecos. Para finalizar necesitas algo que sirva para simular las cabezas de los muñecos-señuelo por lo que unos melones del mercado te vendrán que ni pintados. Están sobre un carro. Con todos estos artículos entra por fin en la posada.

Quiz 4

¿Qué le regala Bilbo a Frodo?

A. Dos entradas para el cine

B. Una espada y una cota de malla

C. Un mapa



EL CAMINO A RIVENDELL

▶EL TRUCO DE LOS MUÑECOS ha tenido éxito por lo que los Caballeros Negros han dejado en paz al grupo. Más tranquilos sin esos siniestros seres pisándoles los talones, inician el viaje hacia el reino de los elfos de Rivendell. A mitad de camino deciden hacer noche en La Cima de los Vientos. La llegada es sencilla limitándose a seguir el camino que sube a la montaña, limpiando el camino si fuera necesario de orcos. Atención especial a los arqueros porque no suelen fallar dos veces seguidas. Nunca te quedes quieto o lo pagará tu barra de salud. Tras el entretenido paseo amenizado por tanto chico malo la sorpresa espera al llegar a la cima. Salva la partida en cuanto veas una estructura de piedra en lo alto. Un enorme Troll está dispuesto a hacer papilla el esbelto cuerpo de Aragorn. Nada más lejos de la realidad, si se consiguen evitan los ataques circulares del monstruo y se aprovecha la agilidad y el poderoso armamento de Aragorn.

Tras dar buena cuenta del Troll una mala noticia sobresalta a los héroes: los Caballeros Negros vuelven al ataque. Frodo es el peor parado en la refriega con una herida muy fea que le deja postrado en el suelo. Aragorn tiene que tomar de nuevo las armas y defender a su pequeño amigo. Para empezar te darás cuenta de que no va armado con su habitual espada larga si no con una tea.

Esto no es una desventaja ya que el fuego disuade mejor a los espectros negros. Salva de nuevo la partida porque vas a perder la vida varias veces, seguro.

El monstruo de la cueva

TERRORÍFICO Y DAÑINO. Así se puede calificar este enemigo final. Ubicado en un recinto cerrado, las posibilidades de acabar con él son pocas si no se siguen algunas normas de protección. La primera es mejorar el armamento ofensivo. Está demostrado que el palo de Frodo no resulta eficaz, así que mejor coge la espada que hay en la cueva así como los recuperadores de salud. Ahora la cosa está más igualada pero aun así hay que moverse constantemente para evitar sus embestidas.

SUS ATAQUES son de dos tipos. Por un lado golpea con sus brazos si se está lo suficientemente cerca y por otro suelta un aliento verde mortal que es mortal de necesidad. Ataca por la espalda dos o tres veces y se enterrará en el suelo para salir más lejos de ti. Repite la operación unas cuantas veces y finalmente Tom Bombadil vendrá a terminar con esta fiera. Atento a la energía vital porque cada vez que te toque el monstruo te bajará una buena cantidad. Usa a discreción las setas o los cram que tengas para curarte.



Antes de lanzarte a la batalla es recomendable que investigues el terreno donde se desarrolla. Puede que haya lugares protegidos desde donde atacar.



Gandalf dispone de un hechizo para curarse. Úsalo tantas veces como necesites o tendrás problemas.



Habla con todos los personajes posibles porque aumentarás la información disponible para vencer.



▶EL OBJETIVO de esta fase es alejarlos de Frodo, no matarlos (más que nada porque no puedes). Intenta tumbarlos a base de combos de golpes y tras unos cinco o seis toques saldrán corriendo de la zona. Si consigues que se vayan todos habrás pasado el nivel. Es complicado porque si no se expulsa a todos los caballeros rápidamente, comienzan a regresar otra vez teniendo que empezar de nuevo todo. Con un poco de paciencia se puede pasar. Palabra. Ni que decir tiene que debes salvar la partida en este punto...

Superada esta prueba, Aragorn se ofrece para ir limpiando el camino de enemigos. Un truco, en un momento dado aparecen de repente dos trolls juntos. Si te atreves a atacarlos a la vez estás perdido y no te interesa dejarlos atrás corriendo porque más adelante hay más enemigos. Pues bien, si te mantienes lejos y te subes a la pequeña ladera de la derecha, junto a unas rocas, podrás atacar con el arco y acabar con uno sin que sepa de donde le llegó la muerte. Al otro puedes mandarle al otro barrio a espadazos porque tan pronto caiga su compañero se va a enfadar un poco... Sigue avanzando y matando monstruos hasta que un mensaje te avise de que no quedan enemigos en el área.

Quiz 5

¿Quién se enfrenta al Balrog?

A. Frodo

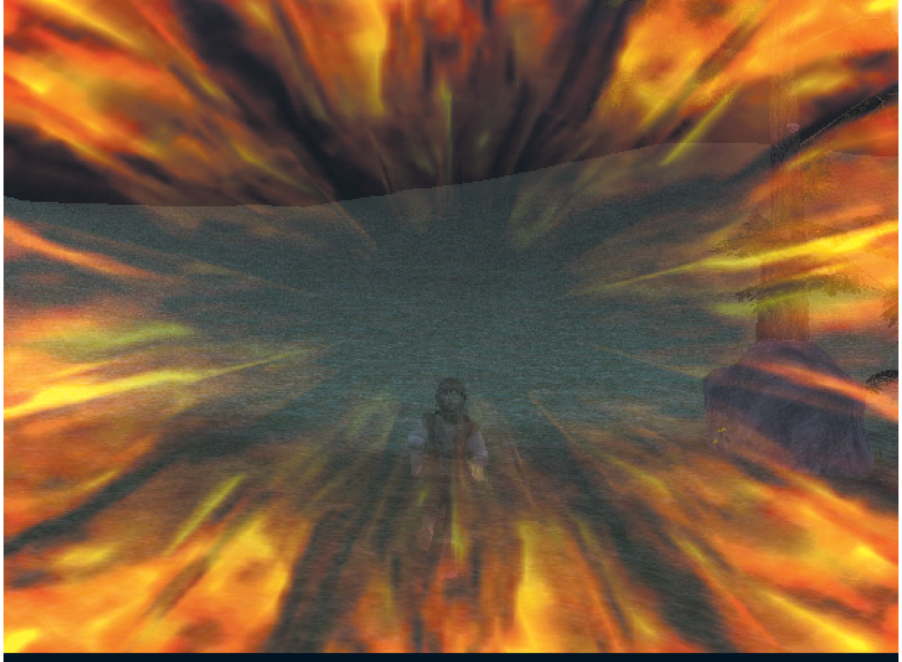
B. Aragorn

C. Gandalf



RIVENDELL

▶FASE DE TRANSICIÓN. Sólo sirve para mantener la coherencia argumental sin escenas de acción. Habla con todos los personajes que puedas e investiga la única sala disponible. Elrond creará la Comunidad el Anillo por lo que los hobbits tendrán a su lado a todo el grupo completo, incluido Gandalf, Legolas, Boromir y compañía. Busca a Bilbo porque te regalará su fiel espada "Dardo" y una cota de malla hecha con Mithril. El viaje debe continuar hacia el Monte del Destino donde se forjó el Anillo Único y donde debe ser destruido. Ahora mucho mejor equipa-



Frodo debe ser muy cauto en el uso del anillo porque corre el peligro de acabar con la vida del pequeño hobbit y eso no estaría bien. ¿Verdad?



La vista exterior es la más adecuada para enfrentarse a los enemigos en combate cercano.



El sigilo es importante a la hora de esquivar a los Caballeros Negros (Nazgul) de Bolsón Cerrado.

El Balrog





EL DEMONIO DE LOS ABISMOS anda suelto y por desgracia se ha colocado al final de un estrecho puente. Gandalf es el encargado de acabar con él pero no hay mucho margen de maniobra. El Balrog ataca constantemente lanzando bolas de fuego. Si te quedas parado te fríen. Su rutina de ataque pasa por lanzar a la última posición ocupada por el mago así que esperando que lance y moviéndose después, es sencillo llegar a su altura para atacarle. Pero aquí no acaba su repertorio de ataques. Cara a cara es mortal.

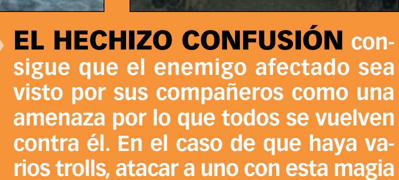
A CORTA DISTANCIA el mayor peligro es su espada llameante. Si te toca despídete, estás muerto. Para vencerle una vez estés cerca (a unos dos o tres pasos) tienes que usar el hechizo relámpago. Cualquier otro es inútil. La mecánica es sencilla: le lanzas un calambrazo y él se queda aturdido. Avanzas esos dos o tres pasos y le coses a cuchilladas (no más de tres o cuatro). Retrocede esos mismos pasos y repites la operación inmediatamente. Atento al nivel de magia y al de salud. Usa a discreción Lembas y Miruvor. Haciendo esto no deberías tener problemas para vencerle.

ALGO MUCHO PEOR QUE LOS ORCOS, LOS GOBLINS E INCLUSO LO TROLLS ESPERA EN EL PUENTE DE KAZ HA'DUM Y GANDALF VA A SER EL ENCARGADO DE ENFRENTARSE A ELLO

La magia de Gandalf







CINCO TIPOS DE MAGIA diferentes domina Gandalf. De el hechizo de Sanación ya hemos hablado aunque no hemos dicho que es el que más maná consume: 30 puntos. El que menos gasta es la Bola de Fuego: 5 puntos. Muy eficaz a larga distancia si el enemigo no es muy fuerte.

EL RELÁMPAGO es muy útil cuando Gandalf está rodeado de enemigos ya que, aunque consume 15 puntos de maná, afecta a todos los enemigos que estén más cerca del bastón mágico. Es tan poderoso que incluso puede atontar a un Balrog y eso es mucho decir para un hechizo.

EL HECHIZO CONFUSIÓN consigue que el enemigo afectado sea visto por sus compañeros como una amenaza por lo que todos se vuelven contra él. En el caso de que haya varios trolls, atacar a uno con esta magia es muy, pero que muy útil.

LA MAGIA MÁS FUERTE es el Golpe de Bastón. A cambio de 25 puntos de maná desencadena una onda expansiva que puede con cualquier enemigo que se halle alrededor del mago que lo invoca. Si la concentración de enemigos es alta hace auténticos estragos entre las filas de monstruos a las que te enfrentes.

do, Frodo y sus amigos se ponen en marcha.

▶EL CAMINO A MORIA. Gandalf se pone a tus órdenes. Primero tienes que encontrar la puerta de acceso a Moria y eso se consigue saliendo desde el campamento hacia arriba y a la derecha hasta que llegues a la cima de la colina, después a la izquierda. Tres caminos se abren ante ti. El del centro esconde a un arquero. Corre hacia la derecha y a tu izquierda aparecerá un camino. Tómalo e irás descendiendo hasta que veas el lago. Camina por su orilla hasta que llegues a la puerta de Moria. Salva la partida. Una horrible criatura surge del lago dispuesta a merendarse a toda la Comunidad del Anillo. No te asustes, su aspecto es fiero pero acabar con ella no requiere de una habilidad muy desarrollada. Con unos cuantos Cram o unas Lembas y un brazo fuerte para tensar el arco va listo el bicho. Todo se reduce a ir volándole los tentáculos de los laterales uno a uno con flechas y esquivar los ataques de los apéndices centrales.

▶LAS MINAS DE MORIA. Estás dentro y ahora controlas a Gandalf. Esta primera parte de las minas no plantea mayores problemas que ir avanzando por el camino, investigando cualquier cosa que brille. Para abrir las puertas tendrás que activar los interruptores que hay a sus pies. Sube las escaleras y sigue hasta que veas una columna rota. Gira a la derecha y luego toma el camino de la izquierda pero no el que tiene el Miruvor. Sigue por él y primero girarás a la izquierda y luego a la derecha. Cruza a través de dos puentes y luego dobla a ▶▶

Quiz 6

¿Qué montura lleva el Nazgul del final del juego?

A. Un Dragón Volador
B. Un troll
C. Un Lobo/rata

■ De todos los personajes que se controlan en el juego, el único con capacidad para saltar es Frodo. Aprovecha esta habilidad para investigar.

PARA ABRIR ALGUNAS PUERTAS Y DESPLEGAR PUENTES, TENDRÁS QUE ACTIVAR LOS INTERRUPTORES QUE HAY A SUS PIES. SON UNA ESPECIE DE CUBO CON UN PALO DENTRO



la izquierda. Cruza la salita y corre por la derecha. Pasa un nuevo puente y sigue recto. En la derecha tendrá que aparecerte una plataforma cuadrada que te bajará otro nivel. Sal de la habitación a la que llegues y gira a la derecha. Elige el camino de la izquierda y síguelo. Verás una sala con una gran plaza. Investiga la zona y activa los interruptores que despliegan los puentes. El puente válido es aquel en el que se para el enano con el hacha. Cuando extiendas el puente adecuado crúzalo. Avanza. Si te pierdes no hay problema porque no hay muchos enemigos así que podrás explorar a placer. Como truco utiliza la presencia de enemigos para distinguir las zonas exploradas de las "vírgenes". Con el tiempo hallarás una gran sala con una estatua en el centro y cuatro pilares. Además empezarán a surgir enemigos. No pelees. Empuja los pilares hasta que se coloquen sobre las losas de diferente color. Un nuevo camino aparecerá: La salida.
Cumplido su trabajo, Gandalf se toma un descanso y ahora será Frodo el encargado de sacar las castañas del fuego a toda la Comunidad del Anillo. Muchos enemigos, barrancos profundos, plataformas, puentes desplegables, interruptores... La mejor táctica es provocar con Frodo a los enemigos y hacerlos llegar hasta el feroz enano para que acabe con ellos. No uses al hobbit para atacar porque no tiene nada que hacer. En esta zona debes tener muy claro un resorte que abre la puerta de acceso a la galería. El problema es que necesita algo pesado que lo mantenga presionado. Busca un cubo colgado de unas cadenas. En la pared del fondo verás un arquero subido en una plataforma. Llega hasta él y empuja el bloque de piedra hacia el suelo. Baja y termina de colocarlo sobre el resorte. Bien, la puerta ya está abierta pero hay un precipicio enorme que Frodo puede evitar subiendo por una enorme escalera y bajando por el otro lado. Allí, junto a un malhumorado orco está el interruptor que despliega el puente que permite a Gimli llegar hasta tu lado.
En el puente de Khazad Dum te espera algo muy malo y Gandalf va a ser el encargado de enfrentarse a ello: Balrog. Siendo un enemigo final su peligro es máximo. Si su espada te toca, despídete de tu vida. Además escupe fuego con gran precisión y si una bola te da, estate seguro de que encadenarás más impactos. Para colmo de males la salud del mago no es muy grande así que nada de tonterías.
Sobrio y elegante, sigue la táctica que te comentamos más detalladamente en un recuadro y el Balrog será por fin pan comido.

Quiz 7

¿Cómo se llama la posada de Bree?

A. El Caballo Relinchón
B. El Caballo Rampante
C. El Pony Pisador



■ Si en una fase existe un interruptor de presión, cerca tiene que haber un objeto pesado.



■ Los enemigos son menos fieros si se comparten con los amigos. Acércalos al grupo cuando puedas.

Setas y otras viandas

LOS HÉROES nunca se marchan de viaje sin llevar en sus alforjas alimentos que les repongan del daño recibido en combate. Los hobbits prefieren recoger setas de los bosques por los que pasan ya que estas abundan mucho.

LOS HUMANOS prefieren alimentos más consistentes y con más poder de curación. Los cram y las lembas son sus preferidos. Los primeros recuperan 30 puntos de salud y los segundos restauran toda la energía.

LOS MAGOS tampoco le hacen ascos a la comida de los humanos pero como su desgaste también es mágico necesitan recoger donde puedan botellas de Miruvor, una bebida que recupera toda la barra de magia.



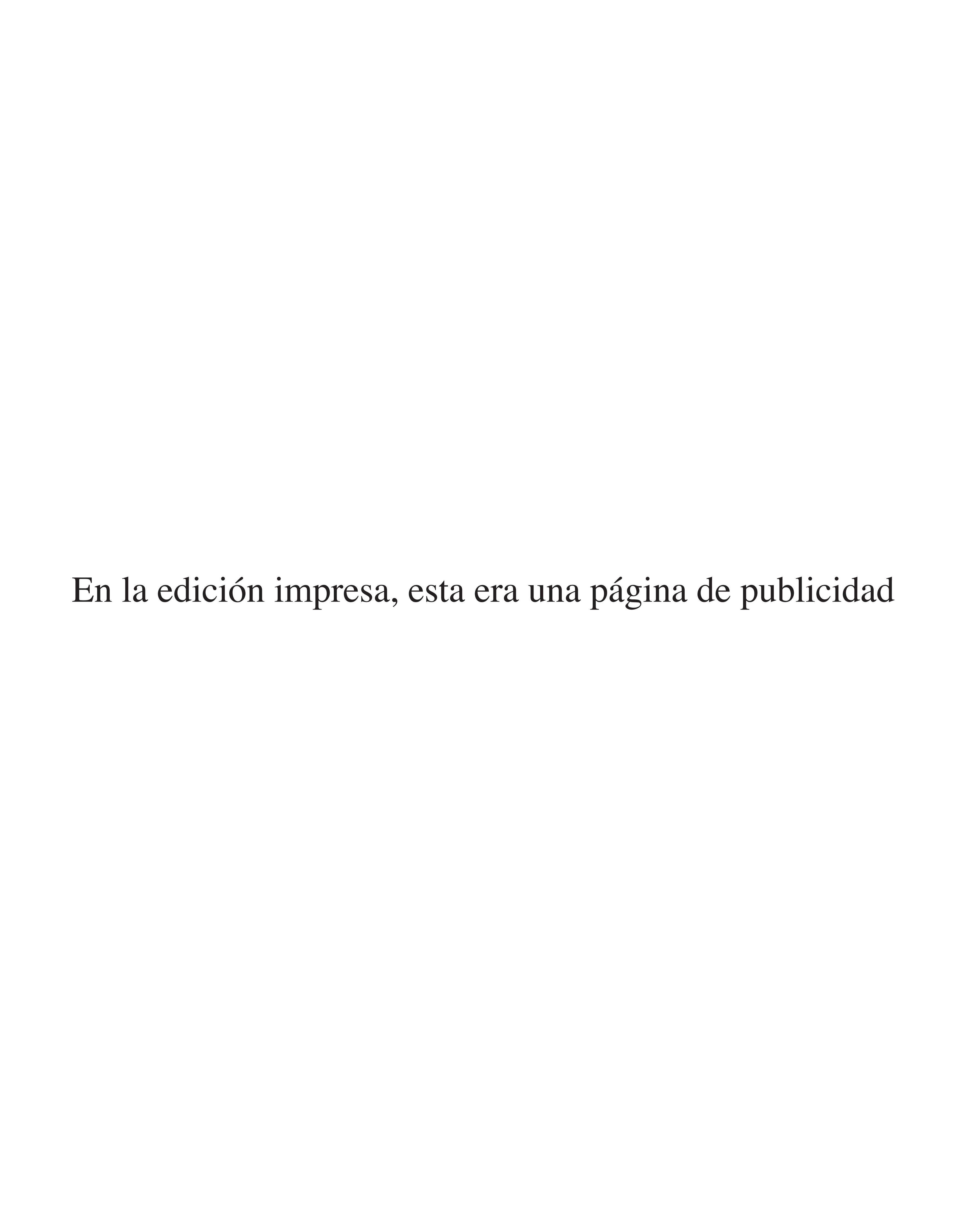
EL BOSQUE DORADO

▶HABLA con todo el mundo e investiga todo. Finalmente baja por la escalera. Los elfos del Bosque Dorado proveen al grupo de canoas para que continúen el viaje y por primera vez la Comunidad del Anillo avanza a buen ritmo. Bueno, hasta que se detienen en la orilla del río. Acampa en el margen del río. Aragorn tiene la misión de limpiar toda la zona de monstruos.
Esta fase no tiene mucho misterio ya que todo se limita a avanzar siguiendo el río y acabando con todo lo que se mueva. Cuando no quede nada con lo que entrenar tu espada aparecerá un mensaje avisándote.
De nuevo los Nazgul secuestran a un hobbit y hay que rescatarle. Aragorn se presta voluntario y guiándose por las hogueras consigue seguir el camino que le acerca al raptado. Más monstruos de todo tipo y al final Aragorn es el elegido para acabar con el peor enemigo, un Nazgul montado sobre un dragón. Su arco, un poco de picardía y mucha paciencia ponen fin a la aventura...

R.L.

Soluciones Quiz

1. C. Tom Bombadil **2. B.** A Lobelia Sacovilla-Bolsón **3. A.** Lirios **4. B.** Una espada y una cota de malla **5. C.** Gandalf **6. A.** Un dragón volador **7. C.** El Pony Pisador


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Warcraft III

LOS ORCOS son una raza especializada en el combate cuerpo a cuerpo, al igual que su magia. Son débiles en el combate antiaéreo, pero la Horda no deja de ser por ello temible.

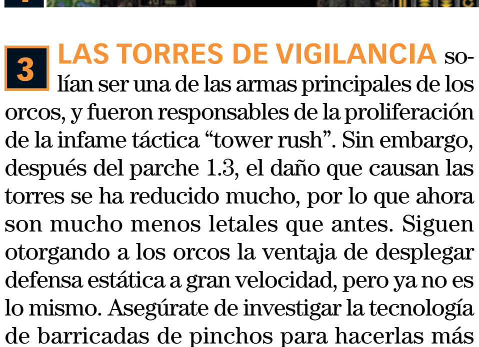
1 EL ORDEN DE CONSTRUCCION inicial de los orcos se ha beneficiado del parche 1.4, ya que la reducción en el coste del cuartel facilita considerablemente las cosas. Empieza por poner a los cinco peones a sacar oro de la mina, de manera que los puedas sacar de ahí a medida que los vas encargando en la sala principal. Empieza construyendo un altar y una madriguera orca, y pon al tercero a talar madera. En cuanto tengas recursos suficientes, construye el cuartel y una segunda madrigera. Luego haz la serrería de guerra cuanto antes, así podrás hacer un ejército mixto de grunts y trolls arrancacabezas (algo especialmente recomendable tras el parche 1.4).

2 LAS MADRIGUERAS ORCAS son una formidable defensa contra ataques relámpago, gracias a que tienen la capacidad de atacar a distancia. El problema es que tienes que preocuparte de poner un peón dentro cuando comienza el ataque y sacarlo para devolverlo al trabajo en cuanto acaba, lo cual supone mucha microgestión por parte del jugador. Pon las madrigeras cerca de las rutas de los peones, ya sean éstos taladores o mineros, para facilitar esta tarea. Si puedes, usa el exceso de peones para repararlas durante el combate y disminuir así las posibilidades de que las destruyan.

El mejor héroe



EL JEFE TAUREN es el único de los tres con un aura que mejora a tus unidades, y sus dos habilidades de ataque son igualmente útiles. La onda de choque exige más microgestión, así que si eres novato es mejor que te ciñas al pisotón letal, que además te sirve para interrumpir habilidades de otros personajes.


1


2
3
4
5

3 LAS TORRES DE VIGILANCIA solían ser una de las armas principales de los orcos, y fueron responsables de la proliferación de la infame táctica “tower rush”. Sin embargo, después del parche 1.3, el daño que causan las torres se ha reducido mucho, por lo que ahora son mucho menos letales que antes. Siguen otorgando a los orcos la ventaja de desplegar defensa estática a gran velocidad, pero ya no es lo mismo. Asegúrate de investigar la tecnología de barricadas de pinchos para hacerlas más efectivas.

4 LA PRODUCCIÓN DE ORO de los orcos es muy similar a la de los humanos. Sus peones no están tan expuestos como en el caso de los acólitos de los muertos vivientes, pero tampoco tan protegidos como en el de los wisps de los elfos nocturnos. Son ligeramente más fuertes que un peón humano, pero no son rivales para la milicia. En general, resultan bastante aburridos en comparación con las unidades constructoras de las demás razas.

5 LAS VENTAJAS de los orcos se definen en tres palabras: sed de sangre. Este hechizo está al final de la evolución tecnológica de los chamanes, y es la principal razón del éxito de esta raza. Puede que objetivamente la Furia Impía sea mejor, pero el hecho de que se trate de una habilidad automatizada le otorga una clara ventaja, ya que en muy poco tiempo puede potenciar a todo tu ejército, y con una microgestión mínima. Ahora bien, recuerda que tras el parche 1.4, amasar chamanes ha dejado de ser una opción. Produce los suficientes para conjurar sed de sangre en todas tus unidades ejército, pero no más. Tres o cuatro suelen ser suficientes para conseguir nuestro objetivo.

Haegemonia

LEVANTAR UN IMPERIO GALÁCTICO no es una tarea al alcance de todo el mundo, pero con estos consejos seguro que te resulta más sencillo.



OBTENER DINERO es importante para tener un buen comienzo de partida, de manera que lo primero que construyas debería ser siempre una o dos bases mineras.



LA INVESTIGACIÓN es otro factor muy importante por lo que debes comenzar cuanto antes. Los descubrimientos pueden inclinar la partida en tu favor.



INVESTIGA SÓLO EN DOS O TRES CAMPOS. Si intentas abarcar demasiado no alcanzarás ninguna tecnología realmente poderosa. Es mejor concentrar recursos.



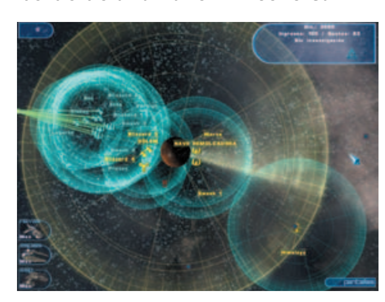
EL ESPIONAJE ES MUY ÚTIL, pero también muy peligroso. Antes de dedicarte a él asegúrate de investigar en ese campo para minimizar los riesgos.



CADA LÍDER TIENE UNAS HABILIDADES específicas. Estúdialas bien en cada partida y no malgastes un líder planetario a bordo de una nave ni viceversa.



LA ÚNICA FORMA DE ATACAR UN PLANETA es con armas barrenadoras. Asegúrate de haber construido al menos un escuadrón de este tipo.



LA PANTALLA 3D ES ESPECTACULAR, pero demasiado confusa. Si el enfrentamiento está ajustado usa el mapa para asignar posiciones y objetivos.



EL LIMITADO ALCANCE de los radares puede hacer que no veas al enemigo hasta que sea demasiado tarde. Establece un perímetro de seguridad.

Ultima Online

LOS CAMPEONES vuelven a ser los protagonistas en esta segunda entrega dedicada a estos guerreros míticos, en la que ofreceremos un resumen de cada uno de ellos y del campeón de campeones.

1 MEPHITIS: Campeón de las arañas. Realiza ataques de veneno y lanza una telaraña paralizante, atrapándote y arrastrándote hacia donde ella se encuentre para que te devore. Sus características son: Vida: 5000; Estamina: 350; Maná: 500; Fuerza: 800; Destreza: 250; Inteligencia: 500; Armadura. 80; Wrestling: 98; Tactics: 99; Resisting Spells: 100

2 SEMIDAR: Campeón de los Abismos. Odia especialmente a los personajes masculinos (a los que reflejará cualquier conjuro que le lancen) y realiza ataques de absorción de vida y ataques de melé. Sus características son: Vida: 2.500; Estamina: 175; Maná: 732; Fuerza: 574; Destreza: 171; Inteligencia: 732; Armadura: 20; Wrestling: 102; Tactics: 94; Resisting Spells: 130, Magery: 91,5; Eval. Int: 99; Meditation: 98
RIKKTOR: Campeón de la sangre fría. Debido a su descomunal tamaño (2 veces el de un Dragón Rojo), posee un ataque de Terremoto que afectará a todos los jugadores cercanos a él. Sus características son:
Vida: 5.000; Estamina: 491; Maná: 66; Fuerza: 800; Destreza: 330; Inteligencia: 66; Armadura: 130; Wrestling: 10; Tactics: 100; Resisting Spells: 156, Anatomy: 100

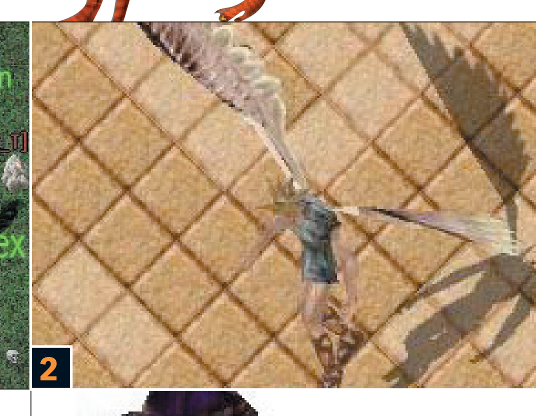
The True Harrower



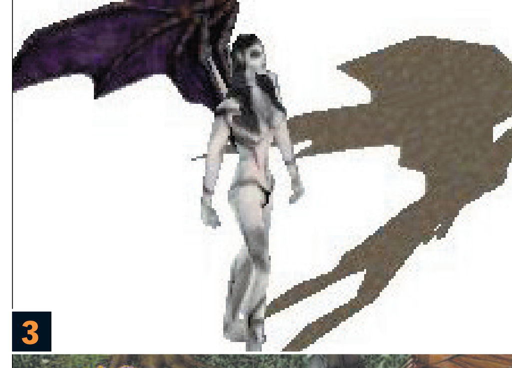
El True Harrower atacará con sus tentáculos, además teleportará a los jugadores hacia él para acabar con ellos, no contento con eso, absorbe vida de los PJs cercanos. Características: Vida: 65.000; Estamina: 146; Maná: 5.000; Fuerza: 1.050; Destreza: 146; Inteligencia: 1.100; Armadura: 60; Wrestling: 97; Tactics: 101; Resisting Spells: 132; Anatomy: 70; Magery: 163; Eval. Int: 100; Meditation: 120.



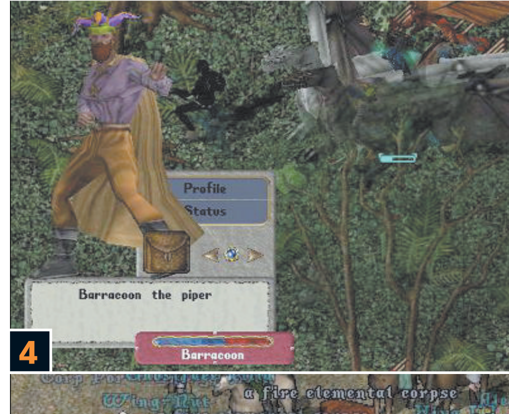
1


2

3 LORD OAKS: Campeón de los Bosques. A la vez que a él, deberemos enfrentarnos a Silvani, su lugarteniente. Utiliza ataques de magia y cuerpo a cuerpo (además de invocar a Pixies). Sus características son: Vida: 5000; Estamina: 289; Maná: 634; Fuerza: 544; Destreza: 134; Inteligencia: 634; Armadura: 100; Wrestling: 100; Tactics: 100; Anatomy: 96, Magery: 120; Eval. Int: 121; Meditation: 125


3

4 BARRACOON THE PIPER: Campeón Vermin. Puede poliformarnos en hombre rata (algo muy molesto). Invoca Hombres Rata y él se puede transformar en rata también, haciendo muy difícil su localización. Sus características son: Vida: 7000; Estamina: 138; Maná: 611; Fuerza: 360; Destreza: 100; Inteligencia: 630; Armadura. 70; Wrestling: 99; Tactics: 99; Resisting Spells: 106; Magery: 16;
NEIRA THE NECROMANCER: Campeona del Terror Maldito. Arroja huesos que se transformaran en No Muertos de cualquier tipo (aleatoriamente). Es especialmente rápida. Sus características son:
Vida: 8.000; Estamina: 170; Maná: 666; Fuerza: 370; Destreza: 100; Inteligencia: 650; Armadura: 30; Wrestling: 99; Tactics: 99; Resisting Spells: 150; Magery: 120; Eval. Int: 100; Meditation: 100



4

5 THE HARROWER: Primera encarnación del campeón de campeones. Tiene la apariencia de un Lich vestido de negro. Utiliza la táctica de teleportar a los jugadores junto a él y matarlos cuerpo a cuerpo. Sus características son: Vida: 30.000; Estamina: 130; Maná: 5000; Fuerza: 950; Destreza: 130; Inteligencia: 1100; Armadura: 60; Wrestling: 96; Tactics: 100; Resisting Spells: 140; Magery: 160; Eval. Int: 100; Meditation: 120.



5

Cultures 2

PARA TODOS LOS QUE SE SIENTAN DESORIENTADOS, aquí tenéis unos consejos útiles para conseguir comprar el barco y abandonar las costas de Groenlandia.



ENCUENTRA AL DRUIDA. Tras visitar el pueblo, dirígete al norte para hablar con el druida. Sigue sus consejos al pie de la letra.



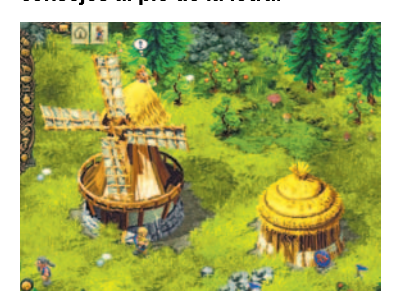
EL PUERTO. Allí el constructor de barcos te pedirá 10 botellas de aguardiente por el barco, así que tendrás que aprender a destilar.



ENSEÑA OFICIOS a los ciudadanos del pueblo. Crea agricultores y albañiles entre los civiles ociosos.



CONSTRUYE UNA GRANJA. Vas a necesitarla para poner en marcha la maquinaria de producción en el pueblo.



LEVANTA UN MOLINO y una panadería. Convierte al molinero en panadero, al granjero en molinero y busca sustitutos para los puestos vacantes.



ENTRENA PORTEADORES, ya que pueden agilizar mucho los transportes. Intenta construir edificios relacionados, como el molino y la panadería.



CONSTRUYE UN POZO y una colmena, ya que son pasos necesarios para poder construir la destilería. El pozo puedes ponerlo frente al ayuntamiento.



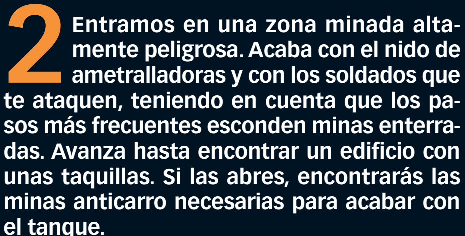
EDIFICA LA DESTILERÍA. Ya sólo necesitas convertir al panadero en destilador, y sustituir los puestos vacantes para asegurar que la cadena de producción funciona.

Iron Storm

CONOCER A TUS ENEMIGOS es la mejor táctica para acabar «Iron Storm», un brillante juego de acción, ambientado en una guerra ficticia.

SOLDADOS RASOS. Van armados con pistolas o ametralladoras y no plantean graves dificultades, excepto porque rara vez atacan solos.
FRANCOTIRADORES. Son muy peligrosos. Para localizar a un francotirador, le incitamos a disparar para comprobar la trayectoria de los proyectiles y aprovechamos para dispararle mientras recargar su arma.
NIDOS DE AMETRALLADORA. En ellos se guarecen grupos de soldados enemigos. Una buena táctica es disparar primero al soldado que maneja la ametralladora.
HELICÓPTEROS. Son invulnerables ante armas de bajo calibre y sólo podremos derribarlos usando un lanzagranadas. Evita sus misiles y aprovecha para dispar cuando nos dispare con su ametralladora.
GAS VENENOSO. Si un enemigo arroja una granada y ésta explota en una nube de gas, huye de allí tan rápido como puedas.
BOMBAS LAPA. Cuando te internes en los túneles, vigila el suelo que pisas, ya que determinados pasadizos están minados. Utiliza granadas para reventarlas todas.
PERROS EXPLOSIVOS. Son rápidos y mortíferos. Atacan en grupos y corren directamente hacia nosotros para explotar si nos tocan. Si nos rodean estamos muertos, así que la mejor opción es disparar a la cabeza.

Cómo acabar con el tanque



1 El tanque es uno de los enemigos más formidables y difíciles. La carlinga del conductor está blindada, así que de nada sirve usar el rifle francotirador ni proyectiles de ningún tipo. Nuestro primer objetivo es permanecer agazapados hasta que gira la torreta y correr hacia la puerta metálica.



2 Entramos en una zona minada altamente peligrosa. Acaba con el nido de ametralladoras y con los soldados que te ataquen, teniendo en cuenta que los pasos más frecuentes esconden minas enterradas. Avanza hasta encontrar un edificio con unas taquillas. Si las abres, encontrarás las minas anticarro necesarias para acabar con el tanque.



3 Ya podemos regresar hasta la plaza que domina el tanque. Nuestro objetivo será parapetarnos para eludir el ángulo de tiro de la torreta, correr hacia el blindado y sembrar de minas el camino por el que debe pasar. Con tres minas bastará para destrozar su sistema de tracción y acabar con el conductor.

ESTO TIENE TRUCO

¿Problemas? ¿Fases imposibles? ¿Enemigos demasiado duros? Si buscas soluciones improbables para los juegos más difíciles, usa un "camino alternativo" y utiliza las pequeñas ayudas, trucos y secretos que te ofrecemos aquí...

Age of Mythology
Recursos ilimitados



Pulsa la tecla **"ENTER"** durante el juego para acceder a la línea de comandos del chat. Una vez ahí debes de introducir los códigos indicados y pulsar de nuevo **"ENTER"** . Es esencial que introduzcas los textos en mayúsculas:
JUNK FOOD NIGHT
Añade 100 de comida
TROJAN HORSE FOR SALE
Añade 100 de madera
ATM OF EREBUS
Añade 100 de oro
LAY OF THE LAND
Mostrar el mapa completo
UNCERTAINTY AND DOUBT
Ocultar el mapa
THRILL OF VICTORY
Ganar el escenario
IN DARKEST NIGHT
Se hace de noche
MOUNT OLYMPUS
Favor divino al máximo
SET ASCENDANT
Muestra todos los animales
CONSIDER THE INTERNET
Ralentizar las unidades
PANDORAS BOX
Da un nuevo poder divino aleatorio
DIVINE INTERVENTION
Activa un poder divino ya usado

Age of Wonders II
Códigos

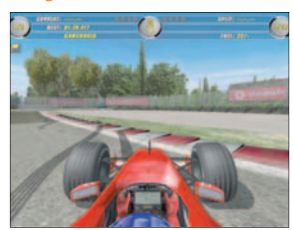
Pulsa **CTRL+MAYS+C** e introduce los siguientes códigos. Un sonido indicará que lo has hecho correctamente:
Máximo Oro
GOLD
Máximo Maná
MANA
Mapa completo
EXPLORE
Ganar escenario
WIN
Investigar todos los hechizos
RESEARCH
Mejorar héroe
UPGRADEHERO

Dungeon Siege
Dinero en abundacia



Si andas corto de dinero para comprarte todo el equipo que deseas o contratar a mercenarios, pulsa intro y escribe **"+checksinthemail"** (sin las comillas). Tus problemas económicos acabarán para siempre.

F1 2002
Bajar el crono



Puedes mejorar el tiempo en el circuito de Monza si sigues recto por el tramo de seguridad de la **"Curva Della Roggia"**, la chicane situada tras el primer tramo a máxima velocidad. Pero es imprescindible que frenes ligeramente, porque así los jueces no te sancionarán, pues creerán que ha sido una escapatoria a un bloqueo de frenada.

FIFA 2003
Porteros de leyenda



Edita el archivo **"soccer.ini"**, que se encuentra en el directorio del juego, y añadir las siguientes líneas de código dejando un espacio entre ellas y otro espacio entre la letra, el símbolo de igualdad y el uno:
AUTO_TACKLING=1: Para activar las cargas automáticas
ABSOLUTELY_PERFECT_GOALIES=1: Los porteros son casi imbatibles

Ford Racing
Elige bólido

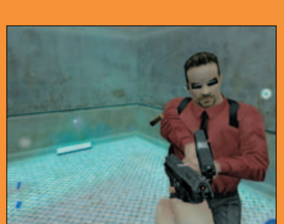
Para obtener todos los coches, introduce **"Gimmegimme"** como tu nombre de jugador. Si quieres que tu coche sea invisible, teclea **"Mark Martin"** como nombre de jugador. Luego tienes que correr la primera serie de la carrera en un Ford KA, completando la calificación y la carrera.

Gothic
La mejor arma del juego

Pulsa **"S"** (o "B" si tienes la versión 1.07 del juego) para entrar en la pantalla de estatus. Teclea la palabra **"marvin"**. Cuando vuelvas al juego, pulsa F2 y escribe **"insert mythrilklinge02"** (todo esto sin las comillas). el arma aparecerá ante ti como por arte de magia.

Truco del mes



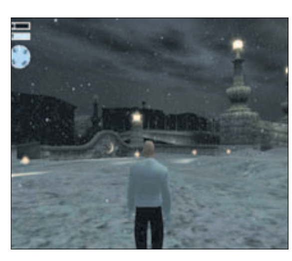


JAMES BOND 007: NIGHTFIRE
Un regalo de "Q"

Crea un archivo llamado "autoexec.cfg" en el directorio de instalación del juego dentro del subdirectorio "bond":
Introduce en este fichero .CFG los valores:
sv_cheats 1
console 1
Ahora empieza a jugar. Cuando comience el juego, pulsa la tecla "`" (acento o "ñ") así aparecerá la consola. Introduce uno de estos códigos y luego pulsa la tecla "Enter" para activarlos:

Truco	Resultado
god	Modo Dios
noclip	Sin balanceo
notarget	Invisible
fly	Modo vuelo
map X	Ir al nivel X

Hitman II
Serás imparable



Mientras juegas en una misión simplemente debes de pulsar la tecla '~', y ahora introducir el código indicado para obtener la ventaja que se muestra:
GOD 1
Modo Dios
INFAMMO
Munición infinita- Infinite
AMMONUTION
invisible 1
INVISIBLE GIVEALL
Todas las armas con el máximo de munición

Icewind Dale 2
Códigos

Trucos a usar durante el juego: Utiliza uno de estos códigos después de haber activado los trucos usando: ctrlaltdelete:enablecheatkeys().
Curar el personaje seleccionado: **[Ctrl] + R**
Recibir puntos de experiencia gratis: **[Ctrl] + U**
Mostrar posición actual y punto indicado: **[Ctrl] + X**
Recorrer los niveles de armadura: **[Ctrl] + 1**
Oscurecer pantalla: **[Ctrl] + 2**

Envíanos tus trucos

■ Si has descubierto algún truco y quieres que lo publiquemos envíanos un e–mail a codigosecreto@micromania.es o una carta a: CÓDIGO SECRETO. HOBBY PRESS, S.A MICROMANÍA C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid.



■ Si tu truco es seleccionado pasarás a formar parte del Tips & Tricks Team y recibirás una camiseta exclusiva.

Aclarar la pantalla: **[Ctrl] + 3**
Mostrar seguimiento de polígonos: **[Ctrl] + 4**
Transformar el personaje seleccionado en el siguiente **[Ctrl] + 6**: Transformar el personaje seleccionado en el anterior: **[Ctrl] + 7**

Leadfoot, Stadium off Road Racing
Dinero para todo



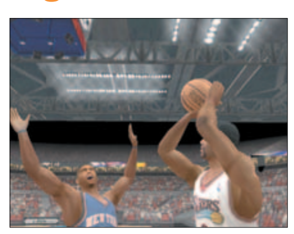
Para conseguir un crédito de 1.000.000 de dólares teclea **MEGASAXON** en la pantalla de opciones de "nueva carrera"

Medal of Honor: Sparhead
Acceso a trucos



Modificad el acceso directo al juego para activar los trucos, escribiendo tras la línea de destino **" +set developer +set ui_console 1 +set cheats 1 +set thereisnomonkey 1"** (sin las comillas). Dentro de una partida, sacad la consola con la tecla (º) y pulsad sin comillas **"dog"** para entrar en modo dios, **"fullheal"** para restaurar la salud, **"wuss"** para obtener todas las armas e ítems, **"map NOMBREMAPA"** para cargar cualquier fase (donde nombremapa es cualquiera de los que pueden verse tecleando **"maplist")** y **"notarget"** para evitar que los enemigos nos disparen.

NBA Live 2003
Jugada de infarto



Si tienes que jugarte un tiro en el último suspiro del partido, pide un tiempo muerto, mete en cancha a tus mejores tiradores incluso en los puestos de pivot y selecciona la jugada de equipo ofensiva tiro rápido. Sacarás desde la media cancha y verás cómo en el extremo de la línea de fondo se coloca uno de tus jugadores. Pásasela usando la tecla de pase directo a ese jugador y tira inmediatamente a canasta.

Need for Speed Hot Pursuit II
Saca el máximo partido



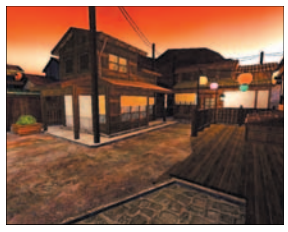
Existen una serie de parámetros que puedes añadir a la línea de comandos del juego para obtener una serie de curiosas modificaciones, quedaría algo así:
C:\Archivos de Programa\Need For Speed Hot Pursuit 2\NfsHS.exe +[parameter]
Importante, el símbolo "+" es obligatorio.
Lista de parámetros disponibles:
ghost – Tu coche es transparente (muy útil para evitar a la policía).
opentree – Te permite acceder a las carreras ocultas dentro de los árboles de carreras.
nofrustration – Elimina confirmaciones negativas.
nomovie – Elimina las películas de demostración.
nomusic – Apaga la música.
nosnd – Apaga el sonido.
noreverb – Apaga la reverberación.
nofrontend – Desactiva el menú (es como un modo Demo).
nomipmap – Desactiva el Mipmapping.
minfront – Activa un curioso menú principal
helicoptersOnly – Los policías sólo te siguen en helicópteros.

Neverwinter Nights
Constitución a prueba de bombas



Pulsa la tecla que hay encima de TAB ("\") para abrir la consola y escribe **"DebugMode 1"** (sin las comillas, respetando mayúsculas y minúsculas). Luego escribe **SetCON #,** (también respetando las mayúsculas) donde # sea la constitución que deseas tener.

No One Lives Forever 2
Espías invencibles



Durante el juego pulsa la tecla **"T"** e introduce el código indicado;
Resultado
Modo Dios: **god**
Toda la munición: **ammo**
Todas las armas: **guns**
Toda la munición, armas, salud y armadura: **kfa**
Silenciador, prismáticos y zoom de cámara: **mods**
Armadura al máximo: **armor**
Salud al máximo: **health**

Truco del lector

MAFIA
Trampas en la carrera



Tras la primera curva (la de 180º) seguid recto. En breve encontraréis una carretera a mano izquierda. Tomadla como atajo, ignorando la advertencia de "sentido contrario". Al salir del atajo estaréis de nuevo en el circuito, pero si pasáis por la meta no os contará la vuelta. En su lugar, pulsad la tecla de "restaurar el coche" justo antes de pisar la línea blanca que delimita el final del atajo tomado. Por "arte de magia" apareceréis junto a la meta, y (¡MILAGRO!) os contará como una vuelta correcta.

McQuijote

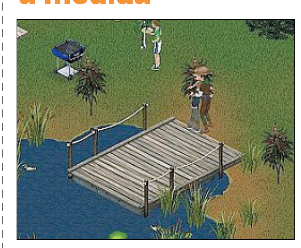
O.R.B.
Códigos

Pulsa **ENTER,** escribiendo a continuación los siguientes códigos (son sensibles a las mayúsculas).
Ganar la misión: **$WIN**
Conseguir <xxx> Recursos: **$RU <xxx>**
Investigar tecnologías disponibles: **$GET TECH**
Investigar todas las tecnologías: **$GET ALL TECHS**
Modo Dios para unidad seleccionada: **$GOD ON**

RollerCoaster Tycoon II
Unos visitantes muy especiales

Debes de cambiar el nombre a uno de tus visitantes en el parque para obtener lo indicado:
Invitado Fotógrafo: Introduce **Chris Sawyer** como su nombre.
Invitado Artista: Introduce **Simon Foster** como nombre del invitado.
Aumentar la felicidad de tus visitantes: Introduce Melanie Warn como nombre. Puedes volver a nombrar el visitante con otro nombre, así como repetirlo con otro invitado tantas veces como lo necesites. Sigue realizando este truco si deseas también que aumente la valoración de tu parque.
Grandes cantidades de invitados: Introduce Katie Brayshaw como nombre.
Invitado enfadado: Introduce **Tony Day** como nombre y siempre estará así.
Invitados muy satisfechos: Introduce John Wardley como invitado.

Los Sims de Vacaciones
Unas vacaciones a medida



Durante el juego pulsa simultáneamente **[Ctrl] + [Mays] + C** para acceder a un cuadro de texto en la parte superior izquierda de la pantalla. Ahora puedes introducir los trucos indicados;
Ejecuta el fichero **"file.cht"** con una lista de trucos
cht [filename]
Apagar el grid en el suelo
draw_floorable off
Activar el grid en el suelo
draw_floorable on
Provocar un error para test
assert

LEEME.TXT

¿No sabes cómo resolver un puzzle? ¿Te gustaría saber algo sobre un juego que aún no ha salido? ¿Tu ordenador te está volviendo loco? Has llegado al sitio perfecto: la comunidad de los jugadores de altura.

El club de la aventura



El Gran Tarkilmar

Futuro prometedor

El año 2002 no ha sido un buen año para las aventuras. Salvo excepciones como «Syberia» los mejores títulos, del estilo de «Silent Hill 2» o «Shadows of Memories», han visto la luz en las consolas. Por suerte, 2003 se presenta mucho más animado, con la promesa de nuevas continuaciones: «Broken Sword III», «Sam & Max 2», «Full Throttle 2», o la española «The Westerner», entre otras. Claro que el porcentaje de aventura vs acción, aún está por determinar. Hay claros rumores de que Sierra está preparando «Space's Quest VII», y todo apunta a que será un arcade consolero. Que nos cambien de género un personaje tan querido por los aventureros, no deja de parecernos una traición...

442, PASIÓN POR EL FUTBOL

DEPORTIVOS

Se sale a Windows

Al acceder a la sección de mercado y ofertas que se encuentra dentro de la opción de club, se cierra el programa y vuelve al escritorio de Windows. Ya he reinstalado varias veces. ¿Hay alguna solución?

P. Araujo



El error que nos comentas aparece precisamente en el forum, en la dirección www.fourfourtwo.bubball.com/forums, y SCI asegura que lo ha solucionado en la actualización a la versión 1.5, que puedes descargar desde la siguiente dirección web: http://www.sci.co.uk/games/downloads

ACTUALIZACIÓN

HARDWARE

Equipo insuficiente

Tengo un AMD Duron a 600 MHz con 320 de RAM y una tarjeta gráfica TNT2. Quisiera saber si es suficiente para los próximos juegos como «Doom 3» y, en caso contrario, si hay alguna forma de actualizarlo sin necesidad de cambiar la placa base y la memoria.

Guillem Viñals

Tu equipo está completamente desfasado tanto porque la tarjeta gráfica no dispone de T&L por hardware (cada vez más necesario como requisito mínimo y desde luego siempre recomendado) como por la limitaciones del AMD Duron. Necesitas cambiar de equipo, y si estás contento con AMD te recomendamos que optes por un Athlon XP 2200+ en una placa base nvidia nForce2 como la ASUS A7N8X, que deberás equipar con dos módulos de memoria DDR a 400 MHz.

ANNO 1602

ESTRATEGIA

¿Secuelas o no?



Me gustaría saber si ha salido algún juego continuación de «Anno 1602» y cómo lo puedo conseguir. Gracias.

Rafael Pizarro

Pues, de hecho, sí. Después de varios retrasos, la compañía Sunflowers ha fijado el lanzamiento de su nuevo «Anno 1503» para febrero del 2003. Aún así, si no puedes esperar, en su página web (www.sunflowers.de/english/index.shtml), podrás descargar una demo del juego y varios trailers para ir haciendo boca mientras tanto.

AGASSI TENNIS GENERATION

DEPORTIVOS

Cámara inestable

Me resulta imposible jugar porque la cámara cambia continuamente de plano y pierdo de vista la pelota. He buscado parches, pero no he encontrado ninguno.

Andrés

Hemos probado este programa en varios equipos y se repite el problema. Por el momento, la única solución pasa por cambiar la resolución a 800x600x32

Microencuesta

¿Cómo afrontáis la compra de un videojuego?

Parece que la banda ancha empieza a influir decisivamente, porque el 25% de los usuarios se bajan las demos para poder probar el juego y así decidir "in situ" la compra del programa. No obstante, nada menos que un 70% siguen confiando en los análisis y valoraciones de los medios especializados. Un 5% recurre a su confianza en los programadores de prestigio, señalando a ilustres como Sid Meier o Geoff Crammond. Por último, señalar que nadie confía en la última opción que proponíamos el mes pasado, esto es: comprar el juego fiándose de las imágenes y los vídeos.

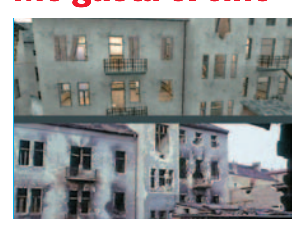
Próximo mes:

En las carreras multijugador online, ¿te preocupa más trazar bien las curvas o sólo quieres sacar a los demás del asfalto?

1. Prefiero divertirme dando empujando a los demás.
2. Sólo me preocupo de no cometer fallos y llegar el primero.
3. Ambas, tengo un ojo en el horizonte y otro en el retrovisor.

Curiosidades

Me gusta el cine



Cuando los programadores de algunos juegos dicen inspirarse directamente en obras cinematográficas, no siempre es en sentido figurado. El amigo José Antonio "Corocotta" nos remite esta más que curiosa fotografía. Arriba vemos una captura de la fase "Estalingrado" en «Medal of Honor». Abajo, un fotograma de la genial "Estalingrado" de 1.993. Busquen las siete diferencias, por favor.

Aterrizajes



Los aterrizajes "forzosos" se han puesto de moda entre los adictos a «Battlefield 1942», y allí donde ocurre uno, siempre hay un jugador con aspiraciones a corresponsal de guerra dispuesto a inmortalizar la secuencia insólita. En este caso, nuestro intrépido lector Jon Aritz nos remite la imagen de la foto. ¿Quién demonios necesita pistas de aterrizaje habiendo tejados de barracones?

¿Quieres formar parte de nuestra comunidad?

■ Participa en las secciones de La Comunidad, enviando tu aportación por e–mail a lacomunidad@micromania.es o por carta a Hobby Press, S.A. Micromanía, LA COMUNIDAD C/De los Vascos, 17. 28040 Madrid



■ No olvides indicar tus datos personales. Entrarás en el sorteo de 25 camisetas exclusivas de Micromanía.

ATI 9700

■ ACCIÓN

Preguntas varias

@ ¿A qué precio se vende la nueva ATI Radeon 9700 Pro? ¿Saldrá alguna ampliación para «Wolfenstein»? Con un Pentium 4 a 1'6 GHz, 256 RAM y una Radeon 9700 Pro ¿podré jugar bien al «Doom III»?

Marc "Xonka"



Entre 440 y 500 euros. «Wolfenstein» tiene ya una ampliación prevista para este mismo trimestre. «Doom III» te funcionará a la perfección en el equipo que comentas.

BALDUR'S GATE 2

■ ROL

El martillo de cristal

@ Estoy en el cuarto nivel del torreón del vigilante y no tengo idea de cómo atravesar la puerta de las antorchas ni de dónde conseguir la maza para romper el cristal del mago loco.

Juanmi



Desde el hall de la máquina, dírigete a la sala al suroeste, donde hay unos calderos apagados. Justo antes de entrar en la habitación verás unas marcas en el suelo. También verás otras marcas justo en la habitación que hay al otro lado de la sala. Esas marcas te indican el orden en el que debes encender los calderos. Hazlo así, y podrás acceder a una nueva zona donde se oculta el martillo, en un cofre.

BLOOD OMEN 2

■ ACCIÓN/AVENTURA

Lord Sarafan

@ No sé cómo derrotar al enemigo final, Lord Sarafan. Echadme una mano.

Antonio M. Jiménez Martín

Primero tienes que aturdirle con la dote oscura de telequinesia, luego usa inmediatamente la de salto para atacarle. En la segunda parte del combate, bloquea sus ataques en combinación (el último tienes que esquivarlo) para poner el cargador de rabia a tope y usar la dote de inmolación. Tras cuatro usos, obtendrás la Soul Reaver. Repite la estrategia, pero esta vez usando la dote de berserk. Un par de usos deberían ser suficientes.

BROKEN SWORD

■ AVENTURA

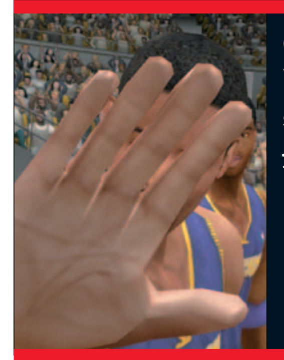
La famosa cabra

@ Hola amigos, hace tiempo mi mujer empezó a jugar con «Broken Sword». Ha llegado a un punto en el que ni ella ni yo (cuando se atasca en algún lugar yo le echo una mano) sabemos pasar. En Irlanda, en el castillo, hay una cabra que no te deja avanzar y no sabemos qué hacer con ella. Espero que me podáis ayudar, por favor, que estamos atascados.

Carlos Javier Barbero, alias Pelu

Tenemos que decirte que esta cabra lleva atormentando a los fans de la saga más de una década. Tanto es así que cuando Revolution lanzó la versión para Gameboy Advance, se cuidó de calmar a la gente con las siguientes palabras mágicas: "Hemos retocado el puzzle de la cabra". La solución es muy sencilla, pero difícil de ejecutar: tienes que caminar hacia el lado opuesto de la salida y, cuando la cabra te ataque, cambiar rápidamente de dirección hacia la escalera. Este efecto puedes conseguirlo pinchando en el pesebre y, cuando la cabra se mueva, correr hacia la salida.

Pasatiempos 1



Curiosa esta secuencia de «NBA Live 2003», que nos da pie a ponéroslo difícil, a ver si sabéis decirnos qué jugador de los Lakers se tapa la cara con la mano.

A) Kobe Bryant
B) Derek Fisher
C) Shaquille O´Neal
D) Robert Horry

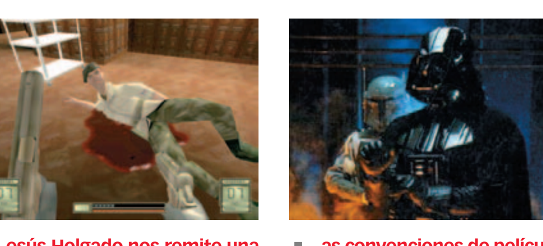
Pasatiempos 2



A ver si sabéis decirnos el modelo de World Rally Car al que estamos atosigando en esta imagen de "RalliSport Challenge".

A) Subaru Impreza WRC
B) Ford Focus WRC
C) Peugeot 206 WRC

Insinuaciones...



Jesús Holgado nos remite una foto tomada durante una partida de «Soldier of Fortune II» que habla por sí sola. Y es que en esta vida nadie nos garantiza morir dignamente... El pobre soldado de la captura parece encantado de haberse llevado una ración extra de plomo, hasta el punto de llegar a insinuarse descaradamente. Lo que hay que ver. ¿Será algún tipo de rictus post mortem?

Actores baratos



Las convenciones de películas famosas suelen estar pobladas de actores ya olvidados. O, dicho de otra forma, son un excelente lugar para encontrar voces, a un buen precio... Dicho y hecho: Michi Lantz, productora de la aventura «Zelenhgorm», decidió plantarse en una convención de Star Wars y contrató de una tacada a los actores que han dado vida a Boba Fett, R2-D2 y Darth Vader.

Lenguas de trapo

"Mi sueño es comprar los derechos de «Monkey Island» y hacer «Monkey Island 3A: El Secreto Revelado o le Devolvemos su Dinero."
Ron Gilbert, creador de «Monkey Island I y II».

"...Si hasta es posible que «Starcraft II» salga al mismo tiempo que «Starcraft: Ghost»"
Bill Roper, vice-presidente de Blizzard

"Ya me gustaría a mí ser tan bueno como mi jugador en «NBA Live 2003»."
Mike Bibby, jugador de los Sacramento Kings, tras ganarle un partido online a Jason Kidd, base de los New Jersey Nets.

"La tecnología 3D era genial para los "shooters" y los juegos de carreras, pero no creía que fuera lo correcto para juegos de estrategia."
Sid Meier, creador de la serie «Civilization».

"Estuve durante años diseñando un juego que no no tenía nada que ver con «Ultima», pero el masivo éxito de «Ultima Online» absorbió todos los recursos de la compañía y al final no pudo hacerse."
Richard Garriot, padre de la serie «Ultima»

"Hoy en día los videojuegos son rápidos y apasionantes, pero no nos atrapan emocionalmente. Con la "GeForce FX" podremos dotar de "emociones" a los personajes."
Jen-Hsun Huang, Presidente de nVidia

"Las aventuras narrativas serán los únicos juegos para un solo jugador viables, en un futuro próximo."
Charles Cecil, creador de «Broken Sword III».

Escuela de estrategas



El Miliciano Partizano

Requisito: ADSL

Hasta no hace tanto tiempo, el juego online no era más que una modalidad invariablemente reservada a minorías de elite que podían permitirse el gasto telefónico, o acceder regularmente a varios ordenadores conectados mediante una red local. Sin embargo, hoy no hay título de estrategia que se precie de serlo que no incluya tantas o más modalidades multijugador que en modo individual. Lo que las compañías no tienen tan claro es la necesidad de facilitar servidores rápidos, seguros y fiables para uso de sus clientes. Iniciativas como Gamespy Arcade son de lo más loable, pero no bastan para satisfacer las necesidades de tantos y tantos usuarios locos por demostrar su pericia en partidas multijugador con otroa rivales humanos. Y está claro que cuando las compañías muestran interés, la gente responde. Y si no, que se lo pregunten a Blizzard, y su portal multijugador battle.net.

CAMBIO DE ORDENADOR
HARDWARE

Salto a los 2 GHz

@ Ya no puedo ni disfrutar de todos los juegos porque mi tarjeta gráfica no soporta T&L por hardware. Por lo visto, el procesador sólo podría subirlo a 600 MHz sin cambiar la placa base. Vamos, que creo que no me queda otra que cambiar todo el equipo. ¿Qué configuración me recomendáis?

Manuel Fernández Santo-Tomás

Si puedes esperar hasta abril, podrás acceder al primer procesador de 64 bits, el AMD Athlon Hammer, que convertirá al «Doom 3» en una experiencia visual sin precedentes. Ahora bien, si te urge el cambio, una buena opción actual es el AMD Athlon XP 2200+ con el chipset nForce2 y 540 MB de memoria.

COMBAT FLIGHT SIMULATOR 3
SIMULADOR

Bombarderos

@ Me han comentado que en el nuevo simulador aéreo de Microsoft, «Combat Flight Simulator 3» no va a haber bombarderos grandes para pilotar. ¿Es esto cierto o no es más que un rumor de los muchos que circulan por la red?

Alex "Thunder"



Pues es una verdad a medias ya que si bien va a ser posible pilotar bombarderos medios del tipo B-25, B-26 o Ju-88, no vas a tener ocasión de ponerte a los mandos de un B-17, un Lancaster o un He-111. Una verdadera pena que esperemos se solucione con alguna expansión.

CRAZY TAXI
ACCIÓN

¿Llevará manuales?



@ Soy uno de los agraciados del concurso «Crazy Taxi» y me gustaría preguntar si viene con manual o no. Una de las cosas que más me gustan es leerme el manual. Antes te metían de todo y ahora con el juego y un panfleto de la garantía te tienes que quedar contento. Otra cosa, me gustaría que me dijerais páginas de las que pudiera descargar mapas de «Warcraft III».

Jorge Alcolea

La versión española, distribuida por Planeta DeAgostini, incluye un manual en castellano y sí, cierto que a veces las compañías se muestran un tanto tacañas a la hora de dar salida a sus productos. Por fortuna, cada vez son menos. Puedes descargarte mapas desde numerosas páginas no oficiales. Ahí van un par : www.warcraft.org/w3m/ o http://maps.warcraftiii.net/

DETONATOR 40.72
HARDWARE

Instalación

@ Tengo un ordenador con un procesador Pentium III a 733 MHz y una tarjeta GeForce2 GTS, ¿qué configuración es la más recomendable para que la tasa de fotogramas/segundo se mantenga por encima de los 24 fps?

Delfonic



Entra en las opciones gráficas avanzadas y desconecta tanto el mapeado dinámico como el de ondulaciones. Desconecta los reflejos. El resto de las opciones puedes activarlas o situarlas al máximo, aunque dejando sólo los coches en los espejos retrovisores. También es muy recomendable que instales los nuevos Detonator de nVidia, la versión 40.72, porque incrementa el rendimiento en torno al veinte por ciento.

DIABLO 2
ROL

Receta de Cubo Horádrico

@ Hola, chicos. ¿Me podéis dar alguna una receta útil de cubo horádrico? Sólo conozco una (la de las gemas) y me gustaría poder echar mano de alguna más que estuviera bien...

Manuel López

Hay un montón de recetas para el Cubo Horádrico, pero si ya te sabes la de las gemas, prueba con esta: mezcla seis gemas perfectas y un amuleto mágico: obtendrás un amuleto que te dará protección contra todos los elementos. Ojo, esta receta sólo funciona en las versiones actualizadas del juego. También, con tres pociones de salud y tres de maná, obtienes una poción parcial para rejuvenecer, y con tres pociones parciales te sacas una completa. De todas formas, no dudes en probar cosas al azar. A veces te llevas sorpresas...

Quién es quién



Will Wright: El alcalde

NACIÓ en Georgia, Estados Unidos, en 1961. No se sintió atraído por los ordenadores hasta la Universidad, cuando descubrió que podía aplicar audaces teorías matemáticas a la creación de juegos.

EN 1985 SE PROPUSO crear un "simulador de ciudad". Pese a las burlas de sus colegas, trabajó en el proyecto hasta que en 1987 fundó junto con Jeff Braun la compañía Maxis. Dos años después, terminó «Sim City».

LAS COMPAÑÍAS AMERICANAS se negaron a publicar el juego. ¿Qué jugador iba a pagar por convertirse en alcalde y ocuparse de algo tan aburrido como la construcción de las alcantarillas o el control del tráfico? La compañía francesa Infogrames aceptó el reto... y ganó la apuesta: «Sim City» cosechó más de 50 premios, y vendió 7 millones de copias.

TRAS EL ÉXITO FULGURANTE, Will Wright dedicó la siguiente década a programar más "simuladores de vida": «Sim Ant», «Sim Earth», y así hasta más de una docena de títulos.

LA VENTA DE MAXIS A ELECTRONIC ARTS, en 1997, permite a Will Wright centrarse en los aspectos creativos. En el año 2000 publica el gran éxito de su carrera, el juego de ordenador más vendido de la Historia, con más de 10 millones de copias: «Los Sims».

CURIOSIDADES: El nombre de la compañía Maxis es la hora de nacimiento de Will Wright, leída al revés: Six A.M, es decir, las seis de la mañana. Para moverse por las oficinas, utiliza un scooter eléctrico no contaminante de color rojo.

TODOS SU JUEGOS se basan en complejas teorías: «Sim City», en las simulaciones urbanísticas del profesor Jay Forrester. «Sim Earth» pone en práctica la famosa teoría de Gaia, promulgada por el científico James Lovelock. «Los Sims» aplican para ciertos aspectos del juego la filosofía del arquitecto Christopher W. Alexander.

ACTUALMENTE "EL ALCALDE" ESTÁ TRABAJANDO en el prometedor «Los Sims Online», que sustituirá a las criaturas artificiales por auténticas personas de carne y hueso. Miles de fans lo esperan como agua de mayo...

EMPIRE EARTH
ESTRATEGIA

Problemas técnicos



@ Tengo un problema con «Empire Earth». Después de la introducción, la pantalla se queda en negro aunque se oye el sonido. Cumplo los requisitos mínimos y hasta ahora no me había pasado nada parecido. Mi equipo es un Celeron 500MHz con 64 Mb de memoria y una tarjeta Voodoo3.

J. Francisco Jiménez

Comprueba que los controladores estén actualizados, y que tienes instalada al menos la versión 8.0a de los DirectX. Sí hay un problema con tarjetas Voodoo 5500, que no soportan el juego correctamente en color de 32 bits; prueba entonces a cambiarlo a 16 bits desde el menu de configuración.

EMULADORES
VARIOS GÉNEROS

PS 2, ¿cuándo?

@ Me gustaría que me recomendaseis algún buen juego de temática de piratas o de navegación. También quisiera saber para cuando se espera el lanzamiento de «Praetorians». Por último, quisiera saber si va a existir un emulador de PS2 pronto o si, por el contrario, vamos a tener que comprar la consola los que queramos disfrutar de «Pro Evolution Soccer» o «This Is Football 2003»

Alejandro Soba



El juego de piratas más recomendable podría ser «Corsairs Gold» de Microids. «Praetorians» debería aparecer a partir de febrero. Por último, decirte que aún no hay ningún emulador de PS2 que dé resultados, aunque hay dos proyectos en desarrollo: "nSX2" y "PCSX2".

Pasatiempos 3



¿Cuál de los siguientes hechizos de ataque puede ser memorizado por un mago o hechicero de primer nivel en «Neverwinter Nights»?

A) Bola de fuego
B) Rayo relampagueante
C) Proyectil mágico
D) Flecha ácida de Melf

EUROFIGHTER TYPHOON
SIMULACIÓN

Nuevos aviones

@ Tengo el juego «Eurofighter Typhoon» y he visto que aparecen muchos modelos de aviones diferentes, sin embargo sólo se puede volar en el Typhoon. ¿Hay algún truco para volar con cualquiera de los otros aviones que usan las fuerzas armadas europeas, y muy en especial en los Harrier?

Isaac Montero

Lo sentimos pero no es posible. Si quieres pilotar Harriers tendrás que buscarlos en otro sitio, o sea, en otro juego. Para verlos en acción te recomendamos muy especialmente una expansión para «Combat Flight Simulator 2» llamada «Harrier Jump Jet» (publicada hace menos de un año) que si bien no era gráficamente muy buena al menos era muy entretenida.

Maníacos del calabozo

Schmendrick

Solo o en compañía

Os habéis fijado que en dos de los mejores juegos de rol del momento, «Morrowind» y «Neverwinter Nights», sólo controlas directamente a un personaje? ¿Qué pasó con el placer de formarte tu grupo estratégicamente y escoger cuidadosamente las profesiones para que se complementen unas a otras? No me entendáis mal, no pretendo restarles méritos ni a «Morrowind» ni a «Neverwinter Nights», pero me inquieta que se esté prestando tan poca atención a ese juegazo que es «Icewind Dale 2». Extrañamente, este pedazo de juego sigue sin aparecer en las listas de los más votados en los rankings de todos los meses. Puede que gráficamente no sea tan impresionante como otros títulos de rol, pero ese viejo concepto de montarte tu grupo de aventureros, microgestionar sus inventarios de objetos y manejarlos a todos a la vez en tremendas batallas llenas de estrategia y de trabajo en equipo es impagable. ¿No os parece?

Elegidos para la gloria



BATTLEFIELD 1942: La comunidad de jugadores online de «Battlefield 1942» sigue creciendo a un ritmo en todo el mundo. Por ello, no es de extrañar que en España surjan puntos de encuentro para los usuarios de este magnífico juego cooperativo. Bajo el nombre de "Battlefield 1942 Spain" http://www.bf1942spain.com se esconde una magnífica comunidad virtual en la que seguir de cerca los últimos mods y torneos para este título, amén de todo tipo de información exclusiva.



WARCRAFT III: Para todos aquellos que busquen un sitio de reunión para enfrentar sus clanes de «Warcraft III» contra otros clanes hispanohablantes, ahí va la dirección de la "Liga Chilena de Warcraft": http://www.war3chile.cl/. También encontrareis MODs exclusivos y mucho material interesante.



NEVERWINTER NIGHTS: MetisConnetis&Soldevick (con quien podéis contactar en metisconnetis@yahoo.es) han creado un excitante módulo de «Neverwinter Nights» para un jugador. El objetivo: averiguar hasta que punto es real la leyenda forjada sobre el gran paladín Soldevick. Se trata del primero de una larga campaña de módulos enlazados con un mismo argumento, que se titulará "la leyenda de Soldevick". Si te ves capaz de afrontar el desafío, puedes descargarlo desde la página del clan en: http://usuarios.lycos.es/clandlan/modulos.htm

Pasatiempos 4

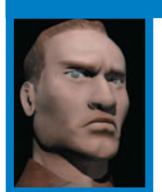
Busca la respuesta correcta:

1 «Haegemonia» es un juego de…
A) Estrategia
B) Simulador Espacial
C) Acción

2 El creador de la archifamosa saga de «SimCity» se llama
A) Guest Starring
B) Will Wright
B) Frank Miller

3 Uno de estos tres juegos de rol online en mundos persistentes no está hecho en 3 dimensiones ¿Cuál es?
A) Ultima Online
B) EverQuest
C) Dark Age of Camelot

Zona arcade



El Agente Ryan

Regreso al pixel

Con la revolución de las tarjetas gráficas, los jugadores de PC nos hemos auto convencido de que cualquier resolución por debajo de 1024 pixels "se ve mal", mientras que los pobres consoleros se conforman con resoluciones por debajo de los 640 pixels. Incluso algunos ya han puesto el grito en el cielo al saber que «Doom III» sólo se moverá realmente fluido en 640x480 con tarjetas GeForce3. Sin embargo, y después de ver el juego en movimiento a esa misma resolución, he de decir que la experiencia ha cambiado mi forma de pensar. Hoy por hoy, si me dan a elegir entre «Unreal Tournament 2003» a 1600 pixels y «Doom III» a 640, me quedo con el segundo, sin dudarlo. Para convenceros, ahí va una pregunta trampa: ¿Cuál fue la sensación que experimentasteis al jugar por primera vez al «Doom» original? ¿Os detuvisteis a pensar en el número de pixels mostrados en vuestra pantalla?

FALLOUT 2

ROL

Liberar a Vic



@ Estoy tratando de liberar a Vic de los esclavistas, pero son demasiados para mí y siempre me acaban matando. ¿Hay algún modo de liberarlo sin usar la fuerza?

Raul

Ve a casa de Vic, en Klamath, y hazte con su radio. Dásela para que pueda acabar la reparación. Luego págale 1.000 créditos al jefe de los esclavistas y comprarás su libertad.

FIFA 2003

DEPORTIVOS

Jugar online

@ Estoy especialmente interesado en jugar por Internet porque soy de la opinión de que a la IA siempre se le acaba cogiendo el truco y no hay ningún estímulo en ganarle al ordenador. ¿Cuenta «FIFA 2003» con óptimos servicios para las partidas multijugador online?

Nanín

Estás de suerte, porque los servidores europeos de «FIFA 2003» funcionan a la perfección y sólo es necesario que la conexión se establezca con ancha banda para que el partido transcurra sin saltos producidos por el "lag". Además, los menús de conexión son muy intuitivos y, una vez en el servidor de EA Sports, puedes entrar en los partidos creados, optar por crear un partido o quedar en el chat. Y si te gusta la competición, el servidor registra las puntuaciones de todos los usuarios.

Centro de creación



Ya he descargado el centro de creación, pero no consigo que funcione, porque me sale una ventana de error en el ejecutable.

Andrés Gil

En efecto, la primera versión del centro de creación que EA Sports colgó en la web oficial daba algunos problemas, pero ya están solucionados y puedes descargar de nuevo el fichero "spanish.zip", en el mismo sitio en el que te hiciste con el otro.

FLIGHT SIMULATOR 2002

SIMULACIÓN

En castellano



@ Me encantan las nuevas características que tiene «Flight Simulator 2002» me parecen geniales. Sólo tengo una pega: las voces del ATC (control de tráfico aéreo) que incorpora están en inglés. ¿Hay alguna expansión que solucione esto?

Juan C. Miranda

No es un error que deba corregirse. A decir verdad es un toque extra de realismo ya que las comunicaciones entre aviones de línea y torres de control siempre suelen hacerse en inglés. Las "soluciones" en forma de expansión no existen.

GRABAR PARTIDAS

GENERAL

Soy nuevo…

@ Hola, ante todo os pido perdón si la pregunta os parece estúpida, pero es que me acabo de comprar el PC y, acostumbrado toda la vida a las consolas, la forma de guardar partidas me parece muy insegura. Si quiero desinstalar el juego y no quiero perderlas... ¿Qué debo hacer? Quería preguntaros también qué es lo que se necesita para poder jugar partidas en Internet. Bueno espero que tengáis paciencia con este recién llegado, muchas gracias.

Gerardo Martínez



Todos hemos sido alguna vez "recién llegados", Gerardo, y todos nos hemos hecho las mismas preguntas.
En realidad, grabar partidas en un PC es similar a hacerlo en una consola. Simplemente, tienes que ver el disco duro como una gran tarjeta de memoria de las de las consolas. Cuando grabas una partida, se guarda un fichero dentro de una subcarpeta situada en la carpeta donde has instalado el juego. Suele tener el nombre "Partidas", "Saves", "Savegames" o similar.
Por ejemplo, las partidas grabadas del juego «Warcraft III» se almacenan en la carpeta "Save", que a su vez está guardada en la carpeta «Warcraft III», dentro de donde se guardan todos los programas en Windows, es decir, "Archivos de Programa".
Casi todos los juegos, cuando

A debate

En los juegos: ¿Voces originales con subtítulos o, doblaje al castellano?

Durante años, los consumidores de videojuegos hemos exigido el doblaje al castellano de los títulos con abundantes diálogos. Pero la llegada del DVD, que permite ver las películas en el lenguaje original con los subtítulos al castellano, ha permitido comprobar a muchos usuarios que, a veces, las traducciones no son demasiado fieles, o las voces dobladas bajan la calidad de la actuación. Pese a ello, la mayor parte de la gente que nos ha escrito sigue prefiriendo el doblaje al castellano, con argumentos tan contundentes como el de Alex García: "Ya estudio bastante inglés en clase, los juegos son para divertirse, no para consultar el diccionario". El anónimo Antifax defiende a los dobladores españoles: "Muchos juegos tienen doblajes en castellano igual de buenos que los ingleses, por ejemplo, «Grim Fandango» o «La Fuga de Monkey Island»". Sin embargo, un porcentaje importante de los votos defiende la opción de los subtítulos. Es el caso de Cristina M.: "Me gusta oír las voces originales, tal como las eligieron los programadores". Incluso hay "radicales" con vocación pedagógica, como Carlos Lobatón: "A mí que me den las voces en inglés con los subtítulos en inglés, es la única forma de aprender el idioma". Quizá este problema se resuelva cuando las compañías adopten el DVD-ROM. Su mayor capacidad permite almacenar las voces en varios idiomas, incluyendo el original y los doblajes.

La cuestión para el mes que viene: Las consolas actuales muestran juegos cada vez más espectaculares con una simple "GeForce3". Sin embargo la supremacía de estas tarjetas apenas ha durado 6 meses. ¿Crees que la industria del hardware debería "desacelerarse" en pro de una mayor optimización del software?

los desinstalas, no borran la carpeta "Save" o equivalente, así que cuando vuelvas a instalarlos podrás usar las partidas antiguas que tenías. Si quieres asegurarte de que no se borran, antes de desinstalar busca dicha carpeta "Save" o equivalente, y cópiala a otro sitio. Si al desinstalar se borra, reinstala el juego y devuelve la carpeta a su ubicación original.
Para jugar por Internet, sólo necesitas un módem y una conexión a Internet. Conéctate, ejecuta un juego multijugador, y sigue las instrucciones del manual para encontrar a otros jugadores con los que jugar online. Normalmente el programa te indica paso a paso lo que tienes que hacer.

GRAND PRIX 4
■ VELOCIDAD

Parche problemático



@ Desde que he instalado el parche de actualización a la versión 4.0 se han corregido algunos problemas pero han aparecido otros como los fallos en las texturas o una mayor incidencia de cuelgues. ¿Cómo es posible que un parche destinado a solucionar problemas ocasione otros todavía peores que los "bugs" originales?
Sebastián Losada

Infogrames ya ha publicado una nota pidiendo perdón por la realización de este parche, que no contó con la autorización de Simergy y Geoff Crammond. No ha sido desvelado cómo pudo la propia Infogrames realizar un parche y luego colgarlo en su web oficial sin haberlo testado a fondo, pero al menos han prometido que en breve estará disponible el parche definitivo y oficial.

ICEWIND DALE
■ ROL

Matar al lich



@ Estoy tratando de matar al lich, pero cada vez que lo tumbo, al cabo de un rato vuelve a resucitar. ¿Qué tengo que hacer para que se quede muerto?
Fernando García

Tienes que destruir su fuerza vital. Es un objeto que encontrarás en la sala de los héroes. Llévalo a la cripta de los Jamoth (la segunda a la derecha, según entras al corredor donde te encuentras con el lich) y lo conseguirás.

EL ESPONTÁNEO

«Age of Mythology» es genial. Debería ser la referencia de estrategia.
Álvaro Expósito (Madrid)

¿Quieres ser nuestro Espontáneo? Manda tu foto y tu frase a cualquiera de las direcciones de esta sección.

IL 2 STURMOVIK
■ SIMULADOR

Nuevos disfraces

@ ¿Cómo se pueden crear nuevos esquemas de pintura para los aviones de «IL 2»?
Samuel

Los esquemas de camuflaje vienen agrupados en una carpeta aparte del juego y son archivos con extensión BMP por lo que pueden ser modificados a placer con cualquier editor de imágenes. Otra cuestión a tener en cuenta es que sólo podrás usar tus nuevos "disfraces" para partidas multijugador.

IMPERIVM
■ ESTRATEGIA

¿Cuál compro?

@ Tengo una duda, y es que no decido si comprar el «Praetorians» de Pyro Studios o «Imperivm». Por favor, quería que me dieseis ventajas y desventajas sobre ambos juegos y si es posible, decidme cuál pensáis que es mejor.
Daniel Revilla

Aún es pronto para hablar de ventajas y desventajas entre ambos. Lo que sí te podemos asegurar es que «Imperivm» es un gran título a muy buen precio y con alicientes de sobra para no descartarlo de buenas a primeras, sobre todo si disfrutaste con «Tzar», también de Haemimont Games.

JEDI OUTCAST
■ ACCIÓN

El Doomgiver

@ No consigo dar con los códigos del Doomgiver (rojo, azul y verde). Ayudadme.
Gus

En cada cabina flotante hay un código de color, pero deberás fijarte en el status de la misión (tabulador) para ver los códigos que necesitas. Saltando de plataforma en plataforma tendrás que pulsar SOLO los tres correspondientes, y asunto arreglado.

Locos del volante



Warrior

Desafío sobre ruedas

Sí, es imparable. En los servidores de «Need for Speed: Hot Pursuit 2» se ha desatado la mayor batalla velocística que recuerdo en el vertiginoso y jovencísimo mundo de la velocidad online. Yo estoy enganchado sin remedio, lo reconozco, pero es que no hay nada como adelantar a un piloto de carne y hueso, sobre todo cuando escribe de todo en el chat tras escuchar mi estridente bocina de burla.
Y es que no sólo funciona a las mil maravillas el establecimiento de las partidas y conexiones, sino que incluso el juego va mucho mejor que en el modo de individual, puesto que se eliminan las exigentes rutinas de la inteligencia artificial de los competidores controlados por la CPU. Puestos a pedir, no estaría mal que alguien se atreviera a crear partidas con policías de por medio persiguiendo y molestando a los competidores, o un sistema de clasificación donde quedaran para la posteridad las victorias y los mejores tiempos de los grandes conductores de este sensacional juego.

Hace 10 años



En nuestro número 58, ilustrábamos nuestra portada con el que iba a ser el Megajuego: «Stunt Island», un título de Disney que recreaba la vida de un especialista de cine. Más originalidad, imposible, ¿no os parece?. Un juegazo al que dedicábamos una amplía cobertura, con entrevista incluida a su creador, que aseguraba que la versión española del juego era "una de las mejores que se habían publicado".
Para los que piensan que lo de Star Wars es una moda pasajera, incluíamos, ya en aquellos tiempos, una preview de «X-Wing», un simulador espacial en el que luchábamos en las filas del Imperio contra las fuerzas de la Alianza Rebelde.
Además ofrecíamos reviews de «Simearth» (del viejo Will Wright que seguía haciendo de las suyas), «Space Quest I» (con Roger Wilco viviendo aventuras en el espacio exterior) y «B-17 Flying Fortress» (un impresionante simulador aéreo), entre otros títulos importantes.
Por último, publicábamos las soluciones completas para tres juegos muy destacados, a saber: «The Humans», «Arma Letal» y «Goblins 2». Un número redondo, lleno de clásicos...

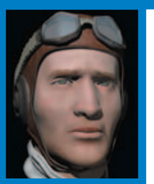


El juego del mes



Elige de entre todos los juegos comentados en la sección Reviews, en este número de Micromanía, tu juego favorito. Mándanos tu voto al buzón de La Comunidad indicando tu juego y las razones por las que lo has seleccionado y entre todos elegiremos el juego del mes.
La redacción ha decidido este mes elegir, de entre todos los títulos de las reviews, «Haegemonia», un juego del espacio con un impresionante apartado gráfico y un sistema de juego muy interesante.

Planeta virtual


Comandante Harris

De jardinero

El SIMO ha pasado sobre Madrid como un aluvión que cíclicamente se repite. Desde que se convirtió en una feria prácticamente profesional (sólo abierta al público en general un par de días) la presencia de compañías de software lúdico brilla por su ausencia. La simulación apenas se hizo un hueco en el stand de Microsoft, aunque convirtiéndose en la excepción que confirmó la regla. Si bien esto es sintomático de la salud del género no lo es menos la ausencia casi absoluta de representantes del hardware asociado. Para encontrar un joystick "decente" había que buscar con lupa en cada pabellón... y sin muchas esperanzas, claro. La reflexión es inevitable: si el tema no interesa ni a los distribuidores ¿cómo nos podemos extrañar de que el mercado de la simulación vaya mal? Y es que hay que abonar el terreno convenientemente antes de que "crezcan" los compradores. Buena semilla ya hay.

JERUSALEM
AVENTURA

La sinagoga Ramban

@ Me pongo en contacto con vosotros para pediros que me resolváis un problema que tengo «Jerusalem». Estoy en la Sinagoga Ramban, he cogido varias telas del costurero pero entonces me atasco. ¿Cómo se hace para terminar este episodio?

Enrique Gómez Higueras



Es muy fácil si sigues al pie de la letra las siguientes explicaciones. Tienes que juntar las correas de la pared (pide permiso al artesano antes de hacerlo), los dos trozos de tela y el kit de costura, para formar un embudo llamado "trampa de viento". Colócalo junto al círculo central de la plaza para que el viento borre la inscripción en la arena y el rabino, agradecido, acceda a enseñarte la sinagoga.

LOMAC
SIMULACIÓN

¿Flanker 2.0?

@ Después de ver las imágenes que habéis incluido en la revista de «LOMAC» me ha interesado tanto que he buscado en los foros de Internet más información. Para mi desgracia parece que la gente no se aclara mucho y piensan que puede ser la versión 2.5 de «Flanker». Yo creo que no pero, ¿tengo razón?

Julián Aguilar

Pues ya te pueden invitar tus amigos porque eres un hacha. Efectivamente, parece que no se trata de la versión 2.5 de «Flanker» sino de un juego completamente nuevo. El error es comprensible ya que en los USA sí que se comercializó esta versión 2.5 con importantes mejoras respecto a su predecesor y algunas imágenes ofrecidas por los desarrolladores de «LOMAC» (sobre todo las cabinas del F-15, Su-27, y A-10) tienen un parecido más que sospechoso con el juego al que te refieres. En fin, casualidades.

MAFIA
ACCIÓN

¿A saltos?

@ Me atrae la idea de comprar «Mafia», pero he leído en algunos foros que a gente con un equipo similar al mío el juego les va a saltos (Athlon XP 1600+, 256 DDR y GeForce2 64 Mb). ¿Es cierto?

Tempano



Totalmente falso. El rendimiento de «Mafia» con el equipo que mencionas debería ser excelente a un nivel de detalle medio, si bien una instalación de drivers antigua o incompatibilidades concretas pueden provocar problemas. En último extremo, la mayoría de fallos pueden ser solucionados a través del soporte técnico que consta en los manuales del juego.

LINKS 2003
DEPORTIVOS

Elección

@ Me gustaría pedirles consejo para decidirme por «Links 2003» o «Tiger Woods PGA Tour 2003». Dispongo de un hardware bastante limitado y mis preferencias de juego se dirigen a la simulación más realista posible.

David



Ambos simuladores de golf son excelentes, pero es fácil establecer una distinción entre ellos. «Tiger Woods PGA Tour 2003», de EA Sports, tiene unos requisitos de hardware muy elevados porque renderiza en tres dimensiones en tiempo real para que la cámara pueda seguir el recorrido de la bola de forma dinámica. «Links 2003», de Microsoft, sólo crea en 3D a los jugadores y algunas porciones del entorno, y no dispone de cámara de persecución de la bola. En definitiva, te recomendamos el simulador de Microsoft porque es mucho menos exigente con el hardware, mientras que como simulador mantiene el extraordinario nivel de realismo de la serie.

THE MATRIX
ACCIÓN

¿Cuándo saldrá?

@ Me gustaría saber qué pasa con el juego de «Matrix» supuestamente en desarrollo. ¿Fecha prevista? ¿Habrá

¿Te ha tocado?

A continuación publicamos la lista de ganadores del concurso de "El Señor de los Anillos".

PACK DE JUEGO + CAMISETA + ANILLO

Miguel A. Castro Castro	La Coruña
Daniel Martín Garrido	Asturias
Daniel Rosa	Barcelona
Antonio Cuenca Torrecillas	Barcelona
Albert Jorquera	Barcelona
David Ris Romeu	Barcelona
Jonathan Alvarez Jiménez	Barcelona
Oscar Martínez Martínez	Madrid
Borja Bedoya Zuazo	Madrid
Emilio Contreras Benítez	Madrid
Fausto Pérez Vidal	Madrid
Víctor Caballero Galán	Madrid
Diego Gómez Bello	Madrid
Salvador Carrasco González	Murcia
Juan R. Morales Núñez	Murcia

La Web del mes

Neverwinter en español
www.nwnspain.com/



Tal y como era de esperar, la irrupción de «Neverwinter Nights» ha propiciado la aparición de una infinidad de webs creados por aficionados. La comunidad española del juego no se queda atrás, y de las diversas opciones disponibles, este mes destacamos a «Neverwinter Nights Spain», una de las más completas y activas. Incluye un concurrido foro, módulos hechos por aficionados (muchos en español), información de proyectos en curso y herramientas, así como guías de iniciación a la creación de módulos. En fin, un estupendo punto de referencia para adentrarse en la maraña de sitios web que hay organizadas en torno a este sensacional juego de rol.

uno para cada película? ¿De qué estilo será?

Jesús Holgado Torralba

Por ahora, y dado el nivel de secretismo con que Infogrames ha llevado su desarrollo, lo único que podemos decirte es que su lanzamiento está previsto para coincidir con el estreno de la segunda película "Matrix Reloaded", en mayo, y que está siendo desarrollado por Shinny (los creadores de «Messiah»).

MEDIEVAL: TOTAL WAR

ESTRATEGIA

Problemas con los trucos



@ En el número 93 de Micromanía publicáis un truco de «Medieval Total War», pero lo que no indicáis es cómo se introducen los códigos. Es un juego muy bueno y seguro que este truco le dará más vida.

Jesús Sanjuán

Para usar los trucos, sólo tienes que teclear los códigos correspondientes durante la partida, siempre y cuando te encuentres en el modo de campaña, sobre el mapa, asegurándote de poner los puntos al principio y al final. Otra opción, si quieres, consiste en arrancar el juego añadiendo el parámetro "–ian" a la línea de comando del acceso directo, para entrar en modo edición; pulsando la tecla G serás invulnerable y ganarás acceso al mapa completo y a todas las unidades disponibles.

MEMORIA RAMBUS

HARDWARE

Rambus o DDR

@ He visto un Pentium 4 funcionando con memoria RAMBUS y «Quake 3 Arena» iba de maravilla a 1600x1200, pero cuando he consultado en las tiendas he visto que la memoria que se ofrece es la DDR. Creo que es debido a que la DDR se ha convertido en el estándar y la RAMBUS tiende a desaparecer. ¿Vale la pena que mi nuevo ordenador funcione con RAMBUS o debo escoger la DDR por ser más estándar?

Efrén Ayala

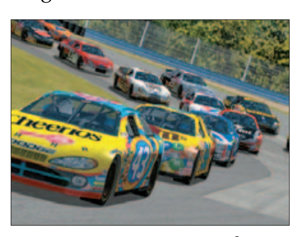
Es cierto que la memoria DDR se ha estandarizado, mientras que los módulos RIMM de tecnología RAMBUS no terminan de abrirse hueco debido a su alto precio y a los iniciales problemas de compatibilidad, actualmente solucionados a todos los niveles. Si te lo puedes permitir, te recomendamos que optes por la memoria RAMBUS (pregunta por los nuevos módulos a 1066 MHz) porque es la única capaz de aprovechar la interfaz de memoria del Pentium 4 (que con la DDR queda algo recortada), no hay que olvidar que este procesador se diseñó para emplear únicamente memoria RAMBUS. No obstante, ten muy en cuenta que no podrás usarla en futuras ampliaciones (el nuevo Athlon y los primeros informes de los próximos Intel anuncian su compatibilidad con la memoria DDR).

NASCAR RACING 2003

VELOCIDAD

¿Se publicará?

@ Soy muy aficionado a las series Nascar americanas y tengo todos los simuladores que Papyrus ha realizado en esta especialidad. Me gustaría saber si se publicará «Nascar Racing Season 2003»



David Márquez

Sierra Entertainment ha confirmado que publicará «Nascar Racing Season 2003» en febrero de 2003. Llevará un nuevo motor gráfico que desarrolla un enorme potencial en la generación de polígonos, mientras que la inteligencia artificial se ajustará automáticamente a la habilidad del jugador que esté usando el programa en ese momento. Promete.

Pasatiempos 5

Lee con atención este número de Micromanía y completa las siguientes frases:

1 Un título que _ _ _ _ _ _ _ _ _ al Rol online no podrán pasar por alto.

2 Me gustaría saber si va a salir en nuestro país el nuevo _ _ _ _ _ y sus aspectos más novedosos.

3 La portada de este mes de Nintendo Acción está dedicada a los nuevos juegos de _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ .

3 _ _ _ _ se ha alzado, de forma fulgurante, con el primer puesto. Le auguramos una larga estancia.

Carrusel deportivo



A. Barkley

Raquetas de papel

Hace varios meses que en estas líneas reflejamos vuestras demandas referidas a un nuevo juego de tenis para dar el relevo al espectacular pero limitado «Virtua Tennis». Y la industria ha respondido con una avalancha de títulos, «Tennis Master Series 2003», «Agassi Tennis Generation» y «FILA World Tour Tennis». Lástima que ninguno de ellos pase del aprobado en aspectos como las animaciones o la jugabilidad. Es incomprensible que con la tecnología actual en captura de movimiento, con «NBA Live 2003» como máximo exponente, resulte tan difícil recrear a los tenistas. Como parece que sólo EA Sports puede conseguirlo, les pasamos vuestras numerosas peticiones.

Esta sección ha sido confeccionada por: El Gran Talkirmar, Schmendrick, El Miliciano Partizano, El agente Ryan, warrior, Comandante Harris y A. Barkley.

Contactos

■ **QUERÍA INVITAR A TODO EL MUNDO** a visitar la web de mi clan =ESF= (Elite Spanish Forces), de «Medal of Honor» y «Ghost Recon».La dirección url es: www.esf.host.sk. Y si eres miembro de otro clan, y quieres pelea, rétanos.

■ **QUERÍA DAR A CONOCER UN NUEVO FORO** de la comunidad de juegos online (http://pub84.ezboard.com/bvidaonline). Aquí tienen cabida opiniones, preguntas y todo lo que se os ocurra sobre juegos online, como «Everquest», «Anarchy Online» etc... Visitadnos, no os defraudaremos. Mi nombre es Legionario_ZX

■ **BUSCAMOS GENTE** para alistarse al clan Stesla, de «Red Alert 2». Podéis visitarnos en nuestra web: www.iespana.es/RA2teslat/ o chatear con nosotros en el canal de IRC "Red_Alert_2". Firmado: Joan Riera (All4Spain).

■ **HEREDEROS DE LA FUERZA** es web fan oficial del juego «Star Wars Galaxies» y pretende ser nexo de unión de la comunidad hispana de este juego. No somos un clan ni pretendemos crear un megaclan ni nada parecido.Podéis pasaros por el foro de Herederos y registraros:www.cdv3k.com/foros/foro_herederos/default.asp. Firmado: Waka.

■ **BUSCO GENTE PARA JUGAR** online a «Dungeon Keeper 2». Mi correo es lord_yeurl@hotmail.com. Muchas gracias.

■ **PÁGINA PARA AFICIONADOS A «REAL WAR»** La dirección es: www.geocities.com/klanrealwar/klan

■ **WEB SUDDEN STRIKE.** Somos una comunidad española de este juego y organizamos torneos. www. iespana.es/panzergroup

■ **VENDO REVISTAS DE MICROMANÍA** de la primera y de la segunda épocas (las grandotas que eran amarillas y rojas). Escribirme a: mglavadia@worldonline.es

Soluciones Pasatiempos

MICROMANÍA 95

1. C. P-51 Mustang./ **2.A.** Solari, Helguera y Figo / **3.** 1D, 2B, 3A, 4C. / **4.** 1C, 2B y 3B / **5. 1** (alemanes), **2** (Imperium), **3** (Battle Realms), **4** (policías).

cupón de participación



Responde correctamente a todas las cuestiones que aparecen en los **PASATIEMPOS** y podrás ganar una de las 10 camisetas exclusivas de Micromanía que sorteamos entre todos los que consigáis dar con la solución correcta.

Mándanos una carta con las respuestas adjuntando los siguientes datos:

Nombre_ _ _ _ _ _ _ _ Apellidos_ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
Edad_ _ _ Dirección _
Ciudad y Provincia_ _
Código Postal _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ Teléfono de contacto _ _ _ _ _ _ _ _

Para participar, recorta y adjunta también este cupón. Sólo entrarán en concurso aquellas cartas que contengan este cupón junto con todas las respuestas correctas.

Computer Hoy Juegos

Hazte portador del Anillo Maldito

El Señor de los Anillos: La comunidad del Anillo» preside la portada del nº 21 de Computer Hoy Juegos. Un exhaustivo Test determina sus virtudes y rendimiento en 36 PC distintos y, además, os ofrece todas las claves para avanzar. Con el mismo rigor se han evaluado los esperados «No One Lives Forever 2», «Battlefield 1942» y «Neverwinter Nights». Acorde con las fechas, un megasorteo pone a vuestra disposición cuantiosos y atractivos regalos, en el Gran Bazar de Navidad. La sección Trucos se ocupa de «FIFA 2003», e «Imperivm» y en Hardware un Test examina los mejores joysticks para PC. Como es costumbre, la revista incluye un Juego Completo de regalo: este mes «Jekyll y Hide». Y todo por sólo 2,99 euros.



Nintendo Acción

El Señor de los Anillos se estrena en Gamecube

La portada de este mes de Nintendo Acción está dedicada a los nuevos juegos de El Señor de los Anillos para GameCube. Ya en el interior, en un completo reportaje podréis disfrutar las primeras y más espectaculares pantallas de «Las Dos Torres», «La Comunidad del Anillo» y «The Hobbit» de GameCube. Además, la revista cumple diez años. y lo quieren celebrar doblemente. Por un lado con un reportaje en el que se resume todo lo que ha ocurrido en ese tiempo. Y por otro sorteando más de 200 juegos para GameCube y Game Boy Advance. Animaos y participad. Y por supuesto las mejores novedades para tu consola.

Y en la Revista Pokémon un especial con todos los ataques que puede utilizar tu Pokémon, sea del tipo que sea, en cualquier combate.



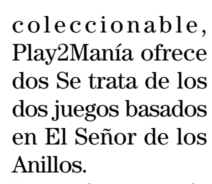
PlayManía

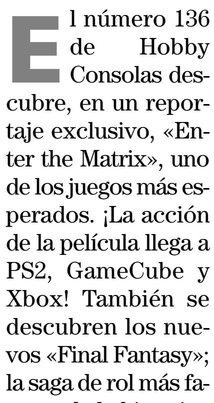
Estas Navidades la Mafia domina PS2

Además de hablar de novedades del calibre de «El Señor de los Anillos: La Comunidad del Anillo», o «007 Nightfire», entre otros, los chicos de Play2Manía os ofrecen una estupenda y completa comparativa de los dos juegos "mafiosos" que están pegando fuerte estas Navidades: «The Getaway» y «GTA Vice City».

Luego, como regalo de Navidad, en vez de una sola guía coleccionable, Play2Manía ofrece dos Se trata de los dos juegos basados en El Señor de los Anillos.

Y por último, más de 1.000 trucos, porque a partir de ahora también podréis disfrutar de un suplemento adicional con los mejores temas del momento, empezando con más de 1.000 trucos, estrategias y consejos. Y todo por sólo 2,99 euros.





Hobby Consolas

¿Qué es Matrix?

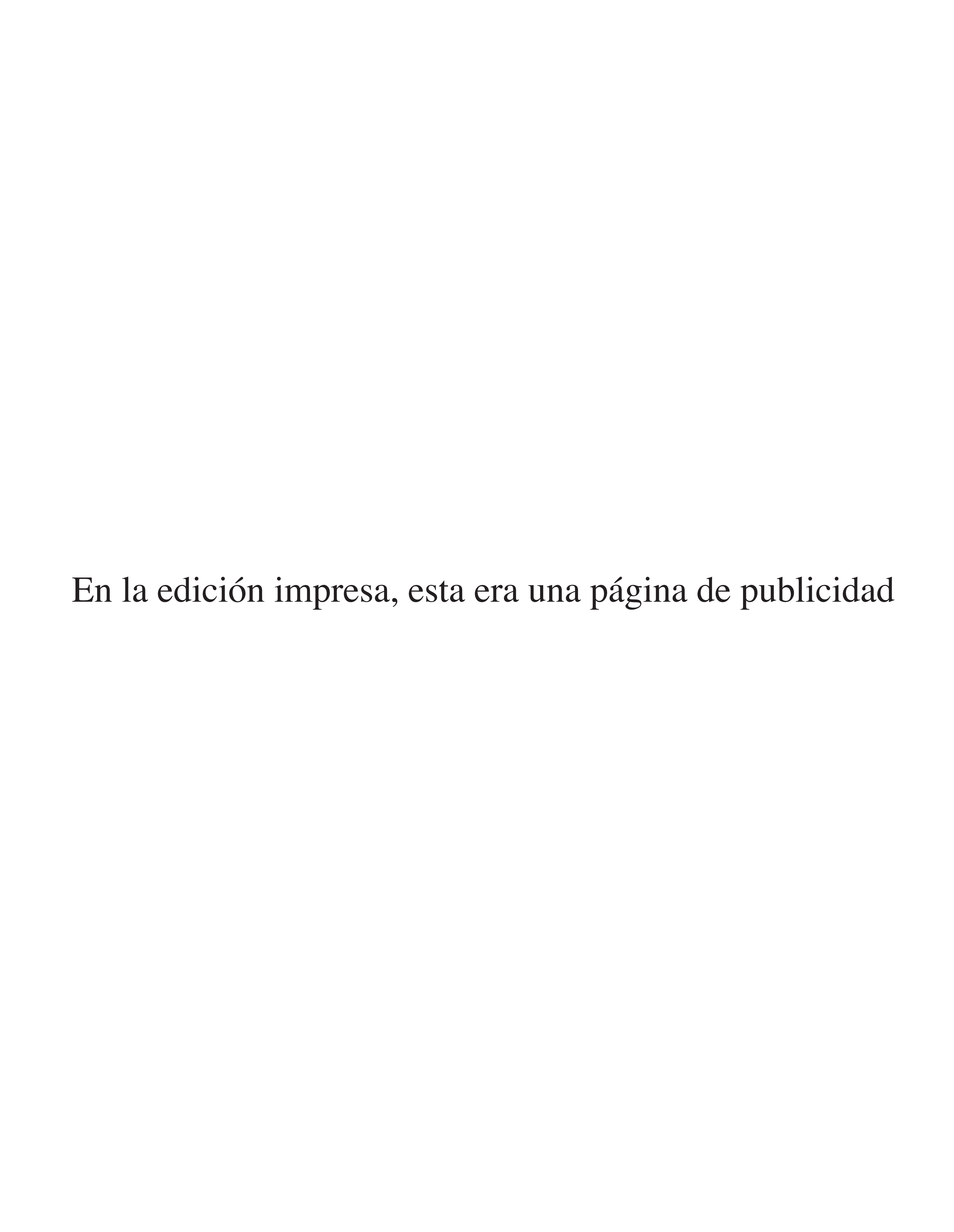
El número 136 de Hobby Consolas descubre, en un reportaje exclusivo, «Enter the Matrix», uno de los juegos más esperados. ¡La acción de la película llega a PS2, GameCube y Xbox! También se descubren los nuevos «Final Fantasy»; la saga de rol más famosa de la historia prepara nuevos capítulos, y en este reportaje podréis conocerlos todos: «FFX 2» y «FFXI» (PS2), «FF Crystal Chronicle» (GC) y «Final Fantasy Tactics Advance» (GBA).

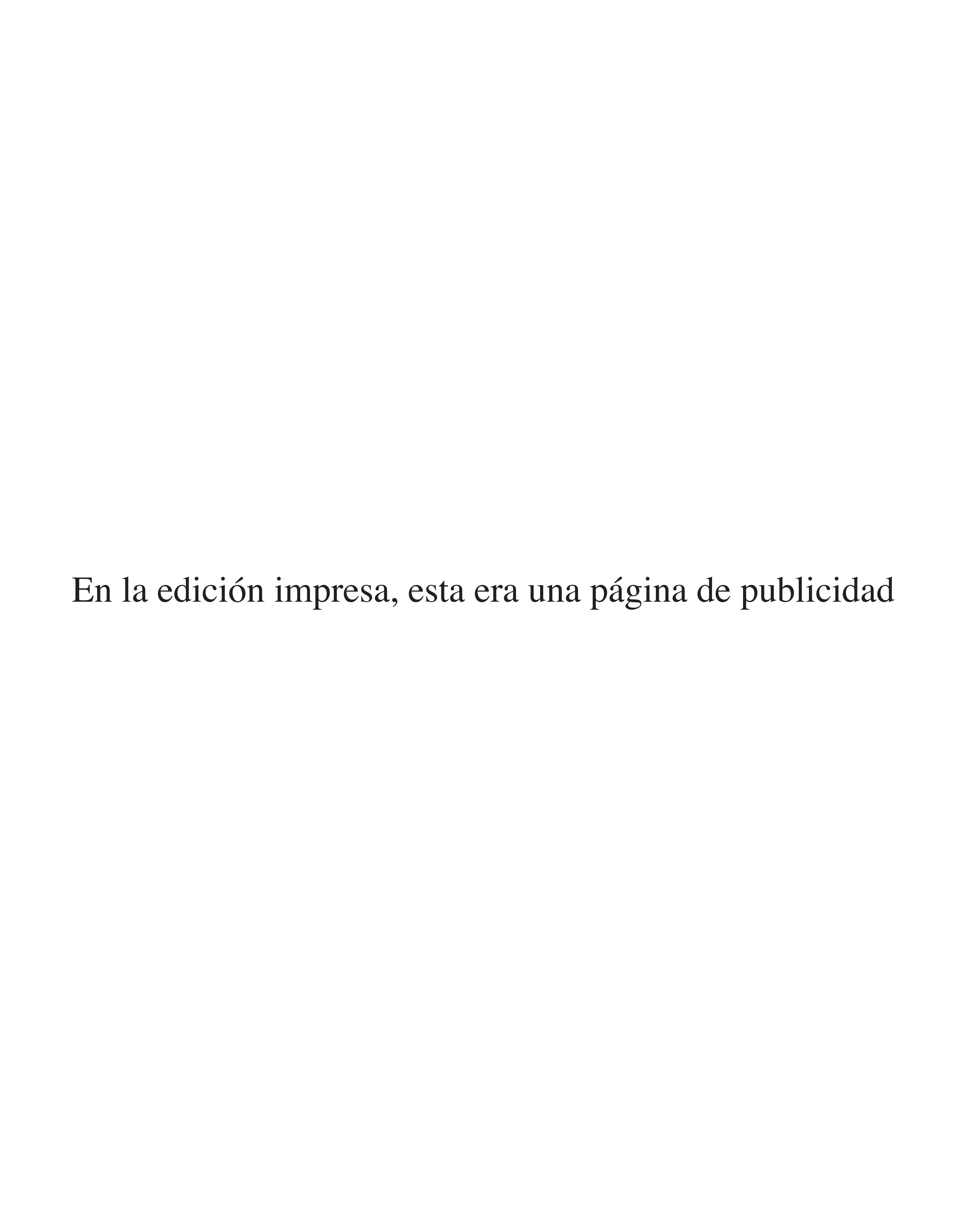
Además, no os podéis perder los preestrenos de «Metal Gear Solid Substance» (PS2 y Xbox) y «Mortal Kombat Deadly Alliance» (PS2, GC, Xbox), el análisis de «Splinter Cell» (Xbox) o la guía completa de «The Getaway» (PS2).

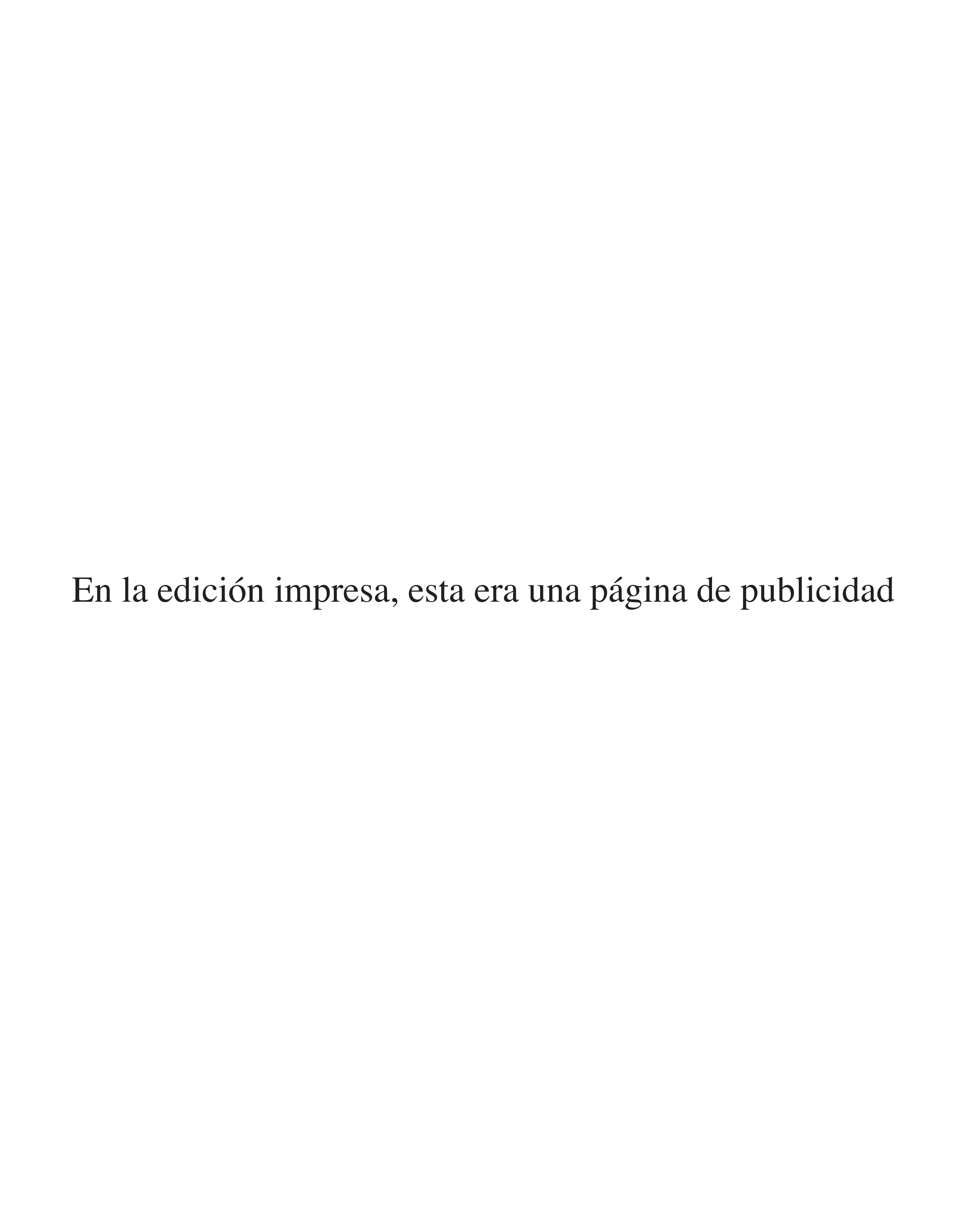
Y además de regalo un calendario/agenda de 2003 con las mejores imágenes de los juegos más potentes y los lanzamientos más importantes de cada mes.

¡Y todo esto por sólo 2,75 euros!




En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

LO MÁS NUEVO

Componentes para mejorar tu PC se unen a una serie de interesantísimas innovaciones en periféricos, que harán las delicias de todos los amantes del hardware de vanguardia.

Ratón del siglo XXI

Este ratón óptico es incomparable porque dispone de un escáner de huella dactilar para la identificación del usuario, un sistema de seguridad de cine para olvidarnos de las siempre engorrosas claves alfanuméricas.

Trust Security Mouse

▶Precio: **97,42 euros** *(16.209 ptas)*

▶Más información: **Trust**

www.trust.com



Entra en el universo PALM

Por fin un ordenador de mano al alcance de todos los bolsillos. El Palm Zire es un organizador personal que sólo pesa 109 gramos e integra las funciones de agenda, bloc de notas y tareas de correo electrónico. Se puede conectar a entornos Windows y Mac.

Palm Zire

▶Precio: **134,90 euros** *(22.445 ptas)*

▶Más información: **Palm**

www.palm.com/es/



Elige lo mejor

El Pc a la última

Lo más potente que puedes encontrar ahora mismo para convertir tu PC en la máquina de juegos definitiva.

- ▶Procesador: **Intel Pentium 4 3.06 GHz (HT)**
- ▶Placa base: **Intel Gigabyte GA-8INXP**
- ▶RAM: **2 x 512 MB DDR 400 (mem. dual DDR)**
- ▶Lector DVD: **Aopen DVD1648**
- ▶Grabadora: **Pioneer DVR-A05**
- ▶Monitor: **Sony GDM-FW900 (24 pulgadas)**
- ▶Tarjeta gráfica: **Hercules 3DProphet 9700 Pro**
- ▶Tarjeta de sonido: **SB Audigy 2 Platinum**
- ▶Altavoces: **Creative MegaWorks THX 5.1 550**
- ▶Sistema Operativo: **Windows XP Profesional**
- ▶Tarjeta de red: **Aopen AON 325 200 Mbps**
- ▶Disco duro: **W. Digital Caviar 7200 rpm 200 GB**
- ▶Ratón: **Logitech MX700 Optical Mouse**
- ▶Teclado: **Logitech Cordless Desktop**
- ▶Volante: **Thrustmaster F1 Force Feedback Racing Wheel**
- ▶Joystick: **Thrustmaster HOTAS Cougar**

Invita a George Lucas

Con la exigente certificación THX por bandera, seguro que el mismísimo George Lucas disfrutaría del apabullante sonido multicanal de cinco satélites y un subwoofer que entrega 500 vatios reales de potencia. La tecnología BASH de seis canales y los convertidores DAC de 24/96 kHz lo convierten en el complemento perfecto de las tarjetas de sonido SoundBlaster Audigy.

Creative SoundWorks MegaWorks THX 5.1 550

▶Precio: **399,90 euros** *(66.537 ptas)*

▶Más información: **Creative**

es.europe.creative.com



Aterrizajes perfectos

Microsoft ha revisado a fondo su popular palanca de vuelo, en especial el control de aceleración, que ahora es sublime por su tacto y precisión. Tiene ocho botones de acción y se conecta vía USB.

Microsoft SideWinder Precision 2

▶Precio: **59,95 euros** *(9.975 ptas)*

▶Más información: **Microsoft (902-197-198)**

www.microsoft.com/spain/juegos/hardware





Tarjetas a mí

Si tienes una cámara digital con tarjetas SmartMedia o CompactFlash como soporte de almacenamiento, ya no necesitarás la conexión al PC si utilizas este lector de tarjetas multimedia para descargar los ficheros. Se conecta al puerto USB.

Trust 610 CardReader

▶Precio: **48,68 euros** *(8.100 ptas)*

▶Más información: **Trust**

www.trust.com

Ergonomía milimétrica

Junto al contrastado ratón Cordless MouseMan Optical, un teclado inalámbrico con tecnología de radiofrecuencia con código de 12 bit que dispone de teclas multimedia de acceso directo con funciones tan de moda como la entrada a páginas web para mensajes enviar mensajes SMS.

Logitech Cordless Desktop Optical

▶Precio: **167 euros** *(27.786 ptas)*

▶Más información: **Logitech**

www.logitech.com





Sonido multicanal sin límite

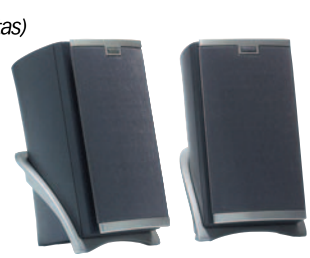
Altec nos propone un sistema de altavoces 4.1 para juegos con DirectSound3D y EAX donde la calidad se impone a la potencia gracias a un subwoofer de madera y a cuatro altavoces satélites blindados con unidades de agudos de última generación.

Altec Lansing 641

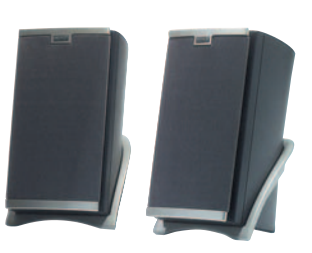
▶Precio: **329 euros** *(54.740 ptas)*

▶Más información: **Altec Lansing (93 467 13 02)**

www.alteclansing.com







Novedades

Micromanía recomienda

Si eres un fanático de los juegos de acción 3D y te gusta controlarlo todo con el ratón por la rapidez de movimiento que otorga, te recomendamos el **Trust 350SX CradleMouse**, porque no sólo te beneficiarás de la libertad de movimiento inherente a su tecnología inalámbrica, es que además dispone de cinco botones programables para que te puedas olvidar de las incómodas teclas. Su precio es de 49,94 euros (8.309 ptas) y viene con el módulo para recargar las baterías.



Te gustan los videojuegos pero también quieres hacer tus pinitos en la edición digital y no has encontrado ninguna tarjeta que unifique tus dos pasiones. Si es tu caso, Argos ha creado la tarjeta gráfica **Ti 4280 M Gold**, que integra el procesador GeForce 4 Ti 4200 para disparar la aceleración 3D de los juegos y un chipset de vídeo VIVO para que no tengas límites en la edición digital de vídeo. Las especificaciones de este modelo de Argos superan a los estándares del resto de fabricantes, pues la memoria alcanza los 600 MHz y el reloj del procesador gráfico los 310 MHz. Su precio recomendado de venta al público es de 189 euros (31.446 ptas).



Si queréis jugar a una resolución de 1600x1200 en todos los juegos del momento y de paso estar preparados para **«Doom III»**, el ordenador PC Gamer P4-3500 SP de EK Computer ofrece lo último en tecnología: Intel Pentium4 a 3.06 Ghz con la tecnología Hyper-Threading, chipset Intel 845E, 512 MB de memoria DDR de Corsair, tarjeta gráfica Argos ATI 9700 PRO Gold (compatible con DirectX9), tarjeta de sonido Sound Blaster Live 5.1 y altavoces Creative Inspire 5.1 5500. Este equipo lleva un sistema de monitorización por display para controlar la temperatura del micro, la tarjeta gráfica y el disco duro. Tenéis más información sobre el precio de las diferentes configuraciones en la página web www.ekcomputer.com



Recomendamos a los poseedores de tarjetas gráficas basadas en el procesador gráfico GeForce que se actualicen a la versión 40.72 de los drivers Detonator de nVidia, porque además de haber obtenido la certificación WHQL para Windows XP, la reprogramación de las librerías de acceso y control al hardware interno permiten una subida del veinticinco por ciento en el rendimiento general del hardware.

Además, el nuevo panel de control desplegable es más atractivo y simplifica enormemente la configuración de las diferentes opciones gráficas. Podéis descargar esta interesante actualización en la página web que os ofrecemos a continuación: **es.nvidia.com/view.asp?IO=winxp-2k_40_72_es**

Estrenos DVD

STAR WARS EPISODIO II. EL ATAQUE DE LOS CLONES



De seis horas de contenidos adicionales podrán gozar los innumerables seguidores de la saga de "La guerra de las galaxias" que adquieran los dos discos que integran la versión en DVD de su segunda parte, "El ataque de los clones". El minucioso plan de lanzamiento de productos galácticos sigue así su diseño establecido para que los periodos de "mono" no sean excesivos. Comentarios de Lucas, de los responsables de Light & Magic; documentales como "El estado del arte: la previsualización del Episodio II", o "De guiñoles a pixeles"; ocho escenas inéditas, algún vídeo musical, varios cortometrajes… Dicho de otra forma, abundante material para saber un poco más (si ello es posible) sobre unos personajes y unas aventuras que fueron referencia del siglo XX y que, a este paso, lo serán también del XXI.

TRAS LA LÍNEA ENEMIGA



Suspense y hazañas bélicas se dan cita en "Tras la línea enemiga", una película dirigida por John Moore, e interpretada por Gene Hackman y Owen Wilson en sus principales papeles, ambientada en la pasada guerra de Bosnia. Allí, por azares de los guionistas de Hollywood, acabará en territorio serbio un piloto americano, que deberá utilizar sus mejores artes para salir con vida del apuro. La edición especial en DVD de "Tras la línea enemiga" incluye escenas inéditas, alternativas o extendidas; subtítulos en varios idiomas, comentarios del director y de los productores y algún extra más.

NO SOMOS NADIE



Ya está disponible en DVD "No somos nadie", una comedia española dirigida por Jordi Mollá, que también actúa en ella junto a Candela Peña, Juan Carlos Vellido y Daniel Jiménez. Por lo visto, el "género de risa" es uno de los favoritos del cine nacional (pasados aquellos años en que la Guerra Civil era la gran protagonista de nuestras películas). En este caso, el prota es Salva, un pedigüeño callejero que se inventa un "vermut especial" y que, como no podía ser de otra manera, termina en la cárcel. A partir de ahí intervienen los medios de comunicación, con todo lo que ello significa, que convierten a Salva en estrella de un "reality show" y en ídolo de masas con consecuencias estrambóticas e inimaginables que no desvelaremos para no estropearos el final. Una muestra del cine que se está cociendo en el panorama nacional y que ahora está disponible en formato DVD.

Imagen online

Una completa cámara digital con tamaño de bolsillo y una resolución de 1.3 megapíxeles que saca el máximo partido de su sensor tanto en su funcionamiento en imágenes fijas como en el modo de cámara web. Dispone de 16 Mb de memoria interna.

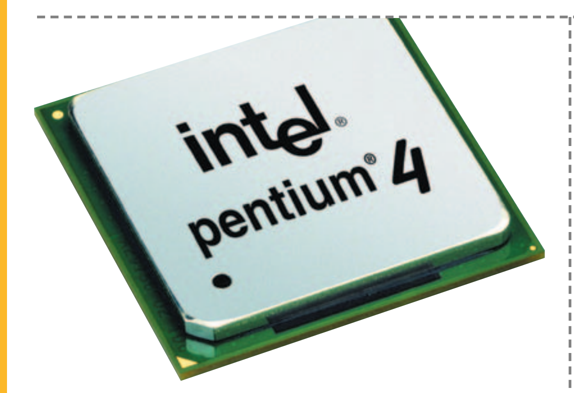
Terratec Terracam 2Move 1.3

▶Precio: **109,95 euros** *(18.294 ptas)*

▶Más información: **Terratec (93-8614700)**

www.terratec.net





Cursor supersónico

Un ratón óptico infalible gracias a su sistema MX, que captura 4.7 megapíxeles de información cada segundo y utiliza un sofisticado procesamiento para asegurar un movimiento fluido y preciso en cualquier superficie.

Logitech MX300

▶Precio: **49,99 euros** *(8.317 ptas)*

▶Más información: **Logitech**

www.logitech.com

Procesador a pares

El nuevo procesador Intel Pentium 4 a 3.06 GHz da una nueva vuelta de tuerca en la tecnología gracias a su arquitectura Hyper-Threading, que permite a la CPU trabajar simultáneamente en dos subprocesos de cálculo, de tal forma que bajo multitarea o con el software que soporte las instrucciones HT, será como si tuviéramos dos procesadores trabajando en paralelo, incluso la BIOS detecta dos CPU´s.

Intel Pentium 4 3.06 GHz

▶Precio: **Aprox 700 euros** *(116.470 ptas)*

▶Más información: **Intel**

www.intel.com/es



Sonido 5.1 para todos

Un conjunto de altavoces que pese a su concepto básico ofrece un sonido contundente. Dispone de decodificador Dolby Digital y de un amplificador suministra 2500 vatios PMPO de potencia total. Es compatible con juegos multicanal y DVD-Vídeo.

Trust 4000P 5.1

▶Precio: **130 euros** *(21.630 ptas)*

▶Más información: **Trust**

ww.trust.com



Más cerca de la realidad virtual

Ya ha llegado la nueva generación de procesadores gráficos de nVidia. Con el nombre de GeForceFX encontramos un chip fabricado en proceso de 0.13 micras y capaz de multiplicar por tres el rendimiento teórico de su antecesor gracias a sus 8 canales. Soporta las nuevas funciones 3D de DirectX 9 y OpenGL 1.4, integra la nueva memoria DDR 2 y funciona bajo AGP 8X.

nVidia GeForce FX

▶Precio: **Aprox. 450 euros** *(74.873 ptas)*

▶Más información: **nVidia**

es.nvidia.com

Asegúrate la "Pole Position"



El reputado conjunto de volante y pedales de Microsoft integra potenciómetros de calidad profesional para aumentar la precisión del control, mientras que el diseño de los pedales es tan cómodo como realista. Conexión mediante USB.

Microsoft SideWinder Precision Racing Wheel

▶Precio: **120 euros** *(19.966 ptas)*

▶Más información: **Microsoft (902-197-198)**

www.microsoft.com/spain/juegos/hardware



Adiós a los cables

Toda una innovación en el segmento de las cámaras web, porque este modelo de Logitech funciona con tecnología inalámbrica de 2.4 GHz. Tiene una resolución de 640x480 y como la base es giratoria se puede orientar en cualquier ángulo.

Logitech QuickCam Cordless

▶Precio: **269 euros** *(44.757 ptas)*

▶Más información: **Logitech**

www.logitech.com



Entornos 3D colosales

Hercules completa su amplia gama de tarjetas gráficas con este modelo que integra el procesador gráfico ATI Radeon 9500 Pro, una auténtica máquina de aceleración 3D con 8 canales de renderizado y una interfaz de memoria DDR de 128 bit. Soporta las funciones de DirectX 9.

Hercules 3D Prophet 9500 Pro

▶Precio: **299 euros** *(49.749 ptas)*

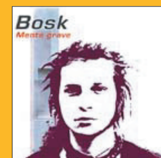
▶Más información: **Hercules**

es.hercules.com



Panorama musical

BOSK
MENTE GRAVE



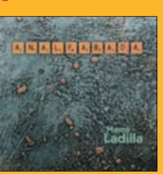
Bosk, también llamado La B, es uno de los escasos representantes extremeños del hip hop (entendiendo por tales a aquellos que se han dado a conocer en el resto del territorio nacional). Sus andanzas como Mc comenzaron en el grupo Gravementegrave, aunque de eso ya han pasado unos cuantos tiempos, subidas y bajadas del escenario, y varias maquetas de diferente repercusión. Ahora, Bosk ha firmado en solitario "Mente grave", un álbum callejero y directo, muy extremeño dicen algunos, con producción de Silk y colaboraciones de colegas de otras formaciones de hip hop del panorama nacional.

ROSENDO
VEO, VEO… MAMONEO!!



"Veo, veo… mamoneo!!" es el título de la nueva entrega discográfica de Rosendo, el guitarrista rockero de Carabanchel y del Atleti. Un total de diez canciones con su sello característico (¡no va a cambiar a su edad y después de tantos años en la carretera!), cargado de ironía y mala leche. Siguiendo la moda impulsada por la piratería y por la crisis, su discográfica ha lanzando al mercado una edición especial de este trabajo, en la que se incluye un DVD con extras como un documental sobre la grabación del álbum y el vídeo del primer single extraído de este disco, que se titula precisamente "Masculino singular".

MAMÁ LADILLA
ANALFABADA



"Analfabada" es ya el quinto disco de Mamá Ladilla, y está claro nada más ver la portada de este trabajo que a los madrileños les va el rollo culinario, la ironía y los juegos de palabras. También está claro que les va la marcha compositora, pues por 10 euros sus fans pueden adquirir hasta dieciséis canciones. Punk rock, todo tipo de estilos musicales, letras en castellano, tendencia al desmadre, una técnica instrumental por encima de la media de otras formaciones del género, pasión por la provocación… Dicho en castellano, Mamá Ladilla, una banda nacida para hacer un poco el gamberro y divertirse a golpe de rock and roll (y estilos adyacentes).

STEREOSKOP
MALEVICH



Stereoskop han tomado prestado el nombre de Malevich para dar título a su más reciente entrega de canciones. El grupo madrileño forma una especie de pequeña unidad de producción en donde hay un lugar para la música, la producción audiovisual, la grabación o la compañía discográfica. Ellos pretenden ser autosuficientes y han encontrado en la música electrónica un cauce ideal para expresarse. Sus sonidos nacen con influencias góticas y tecnos, muy alejados de las tendencias más simples y comerciales del dance, y con la creación y la experimentación como banderas.

Índice

Infomanía

La aplicación interactiva de los CDs está dotada de un sistema que lanza el menú automáticamente tras introducir el CD-ROM en el lector del ordenador. Selecciona después el programa que te interese y pulsa sobre la opción INSTALAR.
Micromanía garantiza que los CDs que regala junto con la revista han sido sometidos a los más exhaustivos controles de testeo y antivirus por parte de la empresa duplicadora de los CDs contratada a tal efecto. Los derechos sobre los contenidos incluidos en los CDs pertenecen a sus respectivos autores y Micromanía publica bajo su autorización expresa los programas que distribuye en sus CDs.

LAS MEJORES DEMOS PARA PC

Este mes, en nuestros CDs, más de un Giga de información con las demos para PC más esperadas y todo lo que necesitas para estar a la última en el mundo de los videojuegos.

HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA
Una misión de la aventura

El mago más famoso del mundo, con permiso de Merlín, vuelve de nuevo a las pantallas del ordenador. En esta segunda parte, nuestro pequeño protagonista tendrá que enfrentarse a todo tipo de misterios en la portentosa escuela para magos Howgart.
En la demo, tendréis que recorrer junto a Harry Potter las distintas estancias, superando las pruebas y peligros, hasta encontrar la estrella gigante, que pone fin a nuestra misión.
Por el camino tendréis que ir descubriendo cómo abrir los pasadizos que se encuentran inicialmente cerrados así como usar tus hechizos mágicos para evitar disgustos con ciertas razas animales. **Disco 1**

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Aventura/Acción**
- Compañía: **KnowWonder**
- Distribuidor: **Electronic Arts**
- Lanzamiento: **21/11/2002**
- Idioma de la demo: **Castellano**
- Espacio: **25 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 95/98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium II 350 MHz**
- RAM: **64 MB** ▶HD: **50 MB**
- Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D compatible Direct3D con 8 MB**
- Tarjeta de sonido: **Tarjeta de Sonido 16 bit DirectX 8.0a**

CONTROLES BÁSICOS:
- Cursores: **Movimiento**
- Ratón: **Vistas**
- Botón izq.: **Hechizos**
- Botón dcha.: **Saltar**

RAINBOW SIX: RAVEN SHIELD
Demo multijugador

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Acción/Táctica**
- Compañía: **Red Storm**
- Distribuidor: **Ubi Soft**
- Lanzamiento: **15/02/2003**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **155 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 600 MHz**
- RAM: **128 MB** ▶HD: **240 MB**
- Tarjeta gráfica: **Direct3D, 32 MB**
- Tarjeta de sonido: **Tarjeta de Sonido 16 bit DirectX 8.1**

CONTROLES BÁSICOS: ▶Cursores: **Movimiento** ▶Ratón: **Vistas** ▶Botón izq.: **Disparar** ▶Botón dcha.: **Zoom**




La saga «Rainbow Six» sigue ofreciendo títulos cada vez mejores y más realistas. En esta demo tan sólo está habilitado el modo multijugador, tanto para jugar a través de red local como medienta internet. Los objetivos de cada misión del modo multijugador las determina el creador de la partida, que es el que marca las reglas y el modo de juego. No obstante, en la demo también se incluye el Dedicated Server, para convertir a tu ordenador en un servidor de partidas a través de internet. Ojo: mientras esté activo el Dedicated Server, no podrás jugar con ese PC, que estará expresamente dedicado a servir la partida. **Disco 1**

ZOO TYCOON: MARINE MANIA
4 tutoriales y 1 misión

Hace pocas fechas que Microsoft puso a la venta este juego de estrategia con tintes de gestión que nos ofrecía la posibilidad de fabricar y gestionar todo un zoo. Ahora, en esta segunda entrega, continuación del anterior, el reto se sitúa en la construcción y gestión de un zoo dedicado a los animales marinos. En la demo que se incluye en el CD, podremos conocer mejor cómo funciona uno de estos parques ya que podremos jugar los cuatro primeros tutoriales. Una vez que nos consideremos preparados podremos enfrentarnos a una de las misiones del juego. **Disco 1**

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Estrategia**
- Compañía: **Blue Fang Games**
- Distribuidor: **Microsoft**
- Lanzamiento: **03/12/2002**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **84 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium II 233 MHz**
- RAM: **32 MB** ▶HD: **97 MB**
- Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D compatible Direct3D con 8 MB**
- Tarjeta de sonido: **Tarjeta de Sonido 16 bit DirectX 8.1**

CONTROLES BÁSICOS:
CONTROLES BÁSICOS:
- Ratón: **Todos los controles disponibles.**

¿Necesitas ayuda?

Si tienes cualquier problema con los programas incluidos en los CDs, puedes contactar con nuestro Servicio de Asistencia Técnica (SAT) por correo electrónico: satmicromania@micromania.es.

DEMO DEL MES Micromanía DEMO DEL MES

PRAETORIANS

Una misión individual

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Estrategia**
- Compañía: **Pyro Studios**
- Distribuidor: **Proein**
- Lanzamiento: **20/12/2002**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **113 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 800 MHz**
- RAM: **128 MB** ▶HD: **150 MB**
- Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D con 16 MB**
- Tarjeta de sonido: **16 bit DirectX 8.1**

CONTROLES BÁSICOS: ▶Ratón: **Todos los controles disponibles.**







Praetorians» está llamado a convertirse en uno de los grandes títulos del próximo año en el género de la estrategia. Ahora lo podréis descubrir por vosotros mismos a través de una demo en exclusiva que os ofrecemos en Micromanía. En esta demo tendrás que enfrentarte a una misión del modo individual, en la que gestionando a tu ejército, habrás de construir un puente sobre un río del mapa, para posteriormente tomar el control de dos aldeas situadas al otro lado del mismo. Sin embargo, los objetivos no serán tan sencillos de conseguir como pueda parecer, puesto que al otro lado, al mismo tiempo, nos espera un nutrido ejército de bárbaros, que han ejercido hasta el momento la soberanía sobre esas dos aldeas y que no están por la labor de ponernos las cosas fáciles. La guerra está servida. Conquista las Galias en tu PC. **Disco 2**

Mechwarrior 4: MERCENARIES

Modo multijugador y 1 campaña individual

En esta demo podremos escoger entre el modo multijugador o bien jugar una misión individual. Tanto en un caso como en el otro, conocer todas las virtudes de nuestro Mech es vital para manejar con destreza todas las funciones que es capaz de desarrollar en combate. **Disco 1**

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Acción**
- Compañía: **Cyberlore Studios**
- Distribuidor: **Microsoft**
- Lanzamiento: **Ya disponible**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **118 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 95/98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 700 MHz**
- RAM: **128 MB** ▶HD: **149 MB**
- Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D compatible Direct3D con 16 MB**
- Tarjeta de sonido: **16 bit DirectX 8.1**

CONTROLES BÁSICOS:
- Números: **Andar**
- S: **Apagar energía**
- Botón izq.: **Disparo**
- C: **Agacharse**

WARCRAFT III: REINO DEL CAOS

Una misión individual

En esta demo podrás manejar a tu héroe y un grupo de soldados en una misión correspondiente a una de las campañas del juego. **AVISO:** Esta demo puede dar problemas durante su instalación con algunos lectores de CD. Si ocurre, copia la carpeta de la demo desde el CD ROM al disco duro, e instala desde éste. **Disco 1**

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Estrategia**
- Compañía: **Blizzard**
- Distribuidor: **Vivendi Universal**
- Lanzamiento: **05/07/2002**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **100 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium II 400 MHz**
- RAM: **128 MB** ▶HD: **111 MB**
- Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D compatible Direct3D con 8 MB**
- Tarjeta de sonido: **Tarjeta de Sonido 16 bit DirectX 8.1**

CONTROLES BÁSICOS:
- Ratón: **Todos los controles disponibles**

IMPOSSIBLE CREATURES

Tutorial y misión

La genética es el epicentro en torno al que gira toda la historia de este juego, ya que el objetivo será aplicar un tecnología denominada Sigma a un animal, aunando sobre él las características genéticas de dos criaturas diferentes. La demo nos propone jugar la primera de las misiones de una campaña. **Disco 2**

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Estrategia**
- Compañía: **Relic Entertainment**
- Distribuidor: **Microsoft**
- Lanzamiento: **31/01/2002**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **290 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 500 MHz**
- RAM: **128 MB** ▶HD: **272 MB**
- Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D con 16 MB** ▶Tarjeta de sonido: **16 bit DirectX 8.1**

CONTROLES BÁSICOS:
- Ratón: **Todos los controles disponibles.**

Medal of Honor: ALLIED ASSAULT SPEARHEAD

Demo multijugador

La expansión este exitoso título de acción aporta nada menos que nueve misiones individuales y doce nuevas misiones para el modo multijugador. En la demo que podréis encontrar en el CD podréis hacer frente a algunas de las misiones del segundo modo, el multijugador. **Disco 2**

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Acción**
- Compañía: **2015 Games**
- Distribuidor: **Electronic Arts**
- Lanzamiento: **15/11/2002**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **142 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 95/98/ME/XP**
- CPU: **Pentium II 450 MHz**
- RAM: **128 MB** ▶HD: **135 MB**
- Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D con 16 MB** ▶Tarjeta de sonido: **16 bit DirectX 8.0**

CONTROLES BÁSICOS:
- W/S/A/D: **Movimiento**
- Ratón: **Vistas**
- Botón izq.: **Disparo**
- Botón dcha.: **Saltar**

HIGHLAND WARRIORS
Misión individual

La acción nos sitúa en la Edad Media, en la guerra que libran los escoceses contra los ingleses para conseguir su independencia. Al principio os situaréis manejando a este sometido pueblo entre el cual encontramos a Edgar, un personaje con el que hay que tener especial cuidado, pues la misión que permite jugar la demo, tiene como objetivo destruir al resto de fuerzas enemigas que os rodean, pero evitando que Edgar sea eliminado. En todo momento debe ser sometido a una protección al tiempo que no se descuida el flanco de ataque, pues perder demasiados efectivos puede provocar al final que Edgar acabe bajo tierra. **Disco 2**

FICHA TÉCNICA:
▶Género: **Estrategia**
▶Compañía: **Soft Enterprises**
▶Distribuidor: **Data Becker**
▶Lanzamiento: **23/12/2002**
▶Idioma de la demo: **Inglés**
▶Espacio: **118 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
▶SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
▶CPU: **Pentium III 800 MHz**
▶RAM: **128 MB** ▶HD: **125 MB**
▶Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D con 32 MB** ▶Tarjeta de sonido: **16 bit DirectX 8.1**

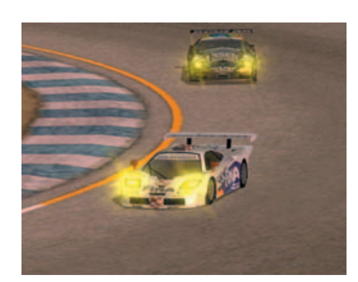
CONTROLES BÁSICOS:
▶Ratón: **Todos los controles disponibles.**

TOTAL INMERSIÓN RACING
Carrera individual

▶Género: **Velocidad**
▶Compañía: **Razorworks**
▶Distribuidor: **Planeta DeAgostini**
▶Lanzamiento: **15/01/2003**
▶Idioma de la demo: **Castellano**
▶Espacio: **100 MB**

▶SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
▶CPU: **Pentium III 600 MHz**
▶RAM: **128 MB** ▶HD: **140 MB**
▶Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D compatible Direct3D con 32 MB**
▶Tarjeta de sonido: **Tarjeta de Sonido 16 bit DirectX 8.1**

CONTROLES BÁSICOS: ▶Cursor arriba/abajo: **Acelerar/frenar** ▶Cursor izq./dcha.: **Izquierda/derecha** ▶Control: **Cambiar cámara**





En la demo que este mes encontraréis en el CD de Micromanía, podréis correr en una carrera al mejor de una vuelta pilotando un Noble M12 GTO o un Panoz Esperante GTR1, dos de los modelos más atractivos visualmente hablando que se pueden encontrar en el juego. Podrás incluso escoger el en el que competir, entre estas dos opciones: el legendario Monza o el circuito Talheimring. Además de poder competir en esta carrera, la demo también ofrece la interesante posibilidad de correr un desafío contra el crono, para poder marcar el mejor tiempo en uno de estos dos circuitos y así convertirte en la referencia de los mejores pilotos de la categoría. La demo se encuentra disponible en castellano. **Disco 1**

Especiales



Soldier of Fortune II double Helix
Nuevos mapas

FICHA TÉCNICA:
▶Género: **Acción** ▶Compañía: **Raven Software**
▶Distribuidor: **Proein** ▶Lanzamiento: **06/2002**
▶Idioma: **Castellano**

Este mes os ofrecemos dos nuevos packs con mapas de «Soldier of Fortune II», con los que podréis completar el SDK que pusimos a vuestra disposición en el CD del número 92 de la revista. Para los fanáticos de este juego de acción.

Menchwarrior 4: Mercenaries
Editor de misiones

FICHA TÉCNICA:
▶Género: **Acción** ▶Compañía: **Cyberlore Studios**
▶Distribuidor: **Microsoft** ▶Lanzamiento: **Ya disponible**
▶Idioma: **Inglés**

Microsoft ha puesto a disposición de todo los usuarios un editor de misiones con el que podréis diseñar vuestros propios objetivos. Estas misiones podrán ser usadas tanto en el modo de un solo jugador como en el juego multijugador.

Actualizaciones

Operation Flashpoint: Resistance
Actualización a la versión 1.90.

En este archivo se corrigen multitud de pequeños defectos de código encontrados en el juego, pero además se añaden cuatro nuevas armas y dos nuevos vehículos. También estarán disponibles dos misiones multijugador adicionales.

New World Order
Actualización a la versión 1.2.

En este archivo de actualización se han mejorado algunos aspectos gráficos referentes a las texturas de personajes y escenarios. Pero además se han corregido algunos defectos que afectan al modo multijugador.

Iron Storm
Actualización a la versión 1.02.

Con este archivo se ha corregido el problema que impedía cambiar las teclas de juego en el configurador si estaba conectado al PC un dispositivo USB.

Grand Prix 4
Actualización a la versión 9.6.

Con este archivo se solucionan multitud de problemas relacionados con la jugabilidad del título. También se han solucionado algunos problemas de iluminación con tarjetas provistas del chipset GeForce 3 Ti500.

C&C Renegade
Actualización a la versión 1.02.

Con él se han añadido dos nuevas mapas y se ha mejorado el control de los vehículos aéreos. Se han solucionado los problemas con las tarjetas ATI.

Age of Mythology
Actualización a la versión 1.01.

Con este archivo de actualización se han eliminado algunas posibilidades de trucos durante el juego y se han corregido los problemas que causaban cuelgues en el menú de configuración.

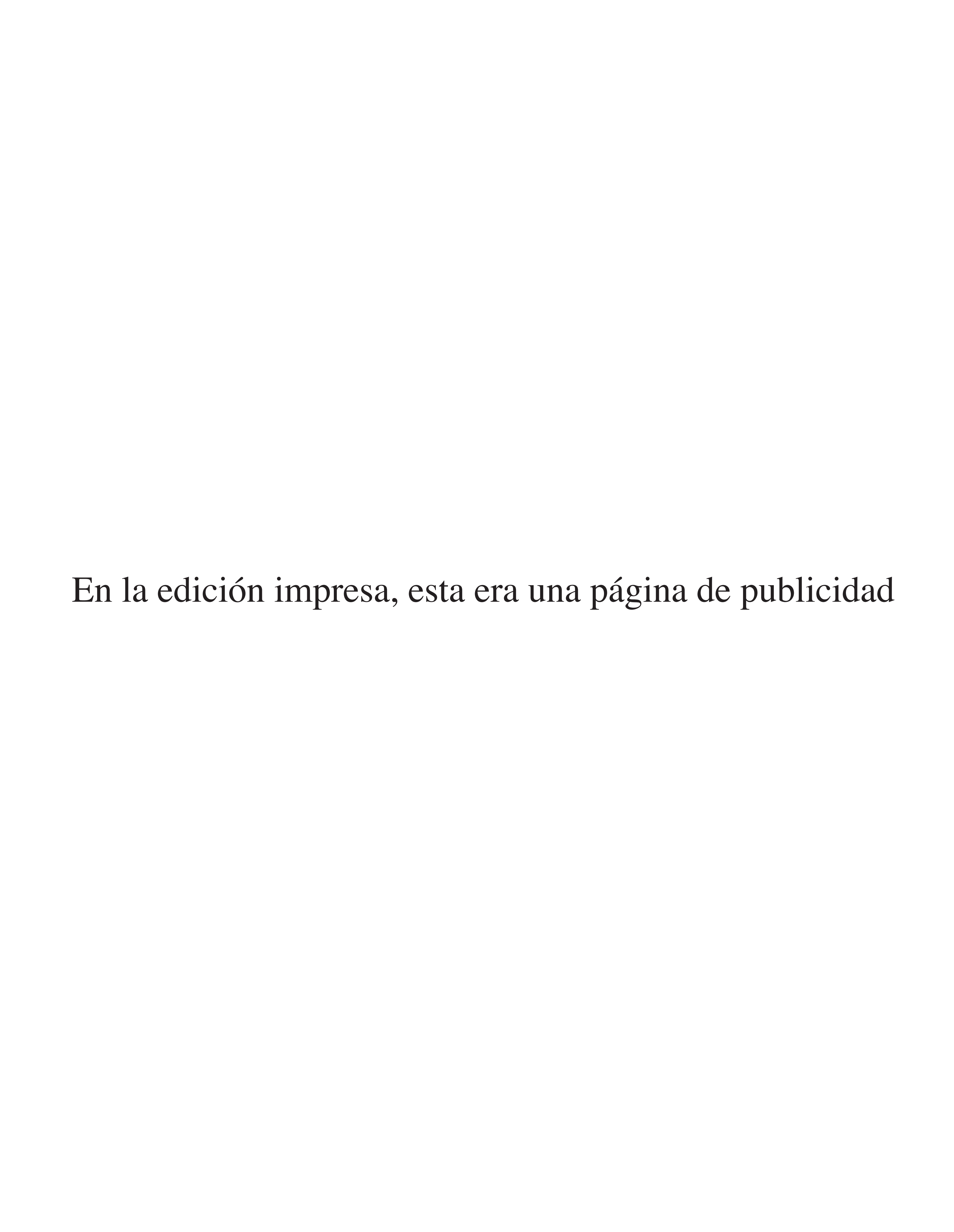
Civilization III
Actualización a la versión 1.14f.

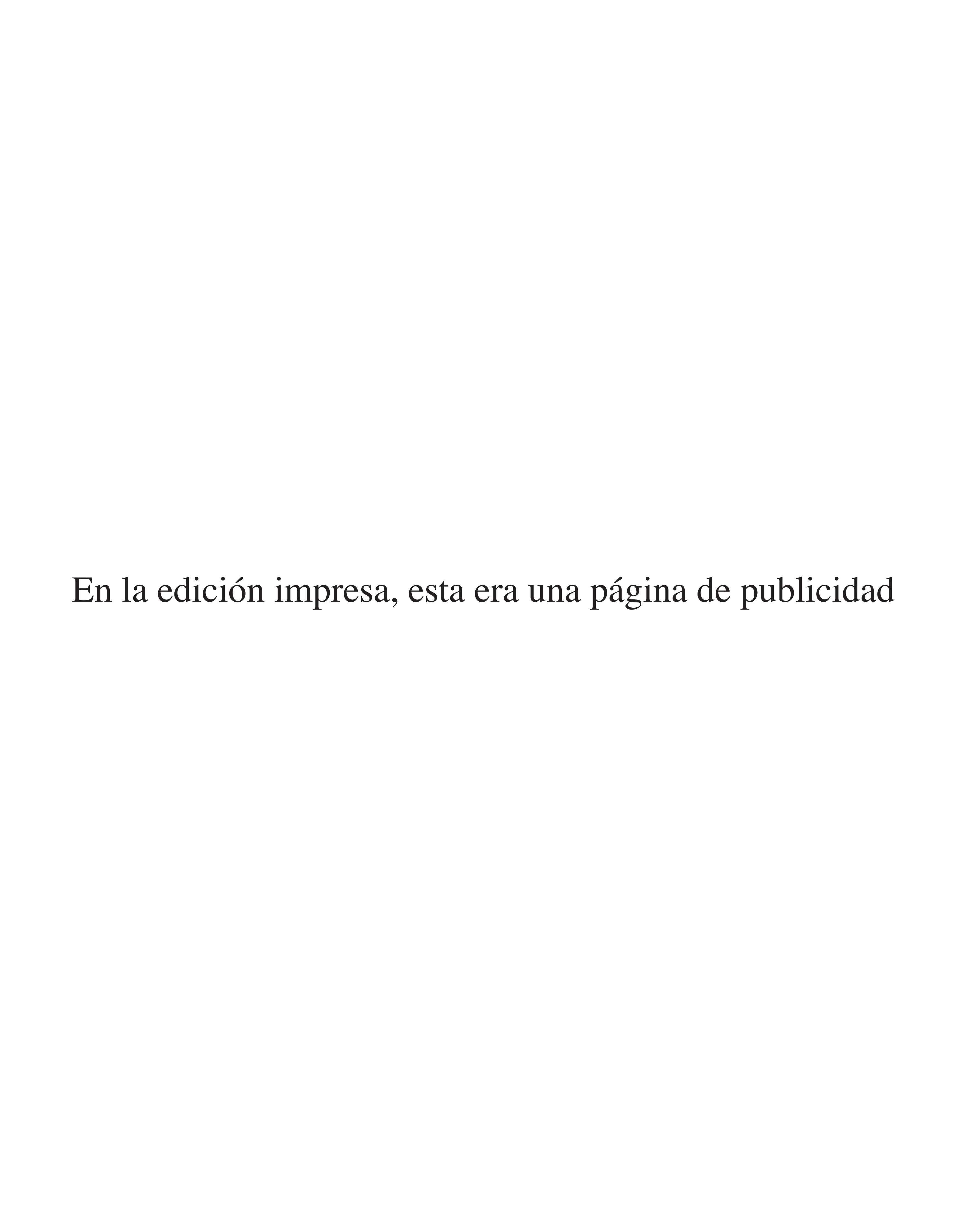
En líneas generales se ha mejorado la estabilidad del título y se han solucionado los cuelgues en el mismo.

R. to Castle Wolfenstein
Actualización a la versión 1.41.

Para poder instalar esta actualización previamente habréis de instalar la versión 1.40. Con ella se ha solucionado un problema de latencia.

Todas las actualizaciones se encuentran en el Disco 1


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



En la edición impresa, esta era una página de publicidad